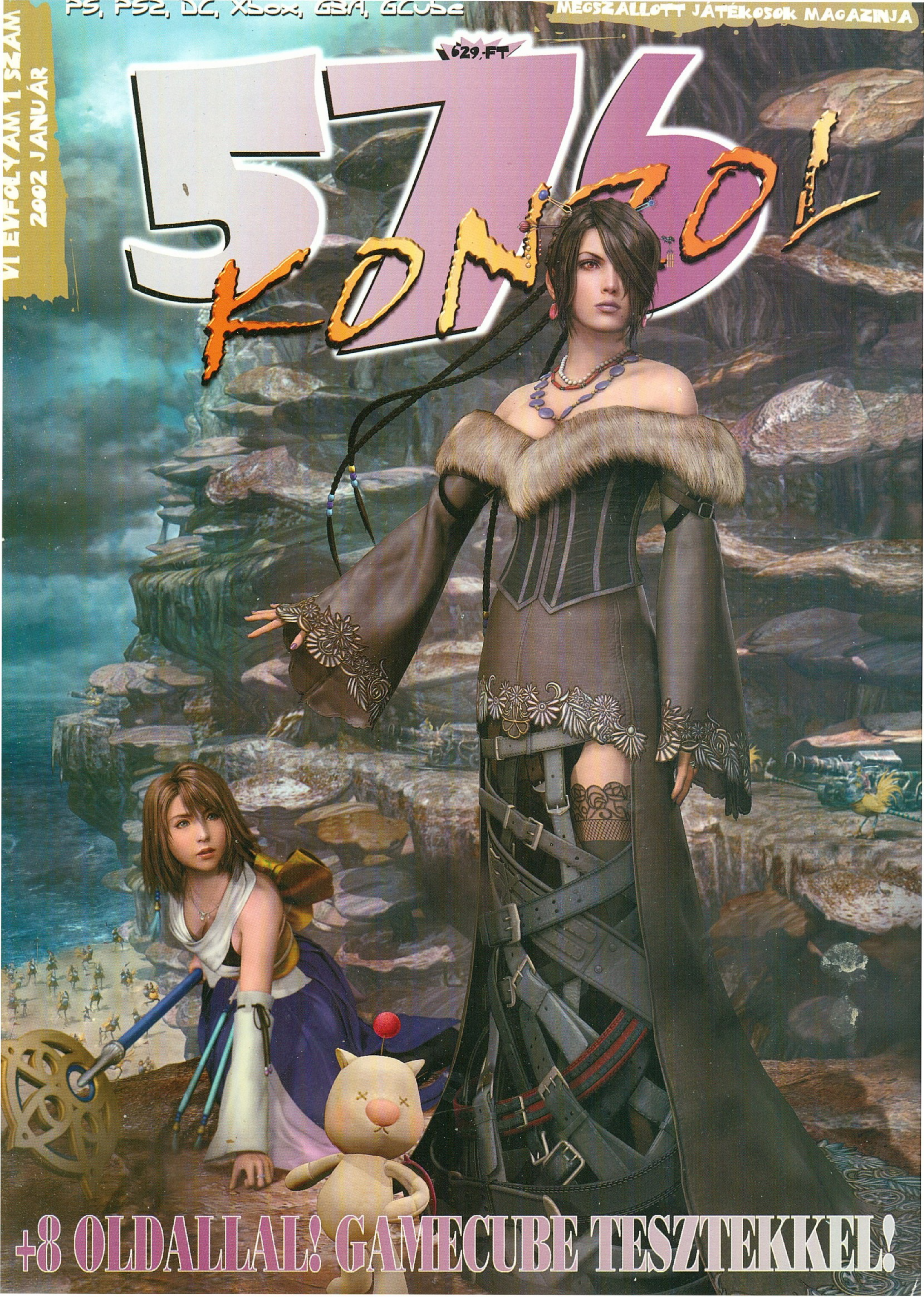

PS, PS2, DC, Xbox, GBA, GCube
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
629,-FT
576 KONZOL
VI. ÉVFOLYAM 1. SZÁM
2002 JANUÁR
+8 OLDALLAL! GAMECUBE TESZTEKKEL!

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 budapest, postafiók 132. Tel.: 3295-303

SONY PLAYSTATION JÁTÉKOK

HÍVJ!

Játék	Ár
007 RACING (PLATINUM)	7990.-
3-2-1 SMURF! MY FIRST RACING GAME	13990.-
A BUG'S LIFE (PLATINUM)	7990.-
AIR COMBAT (VALUE SERIES)	4990.-
ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE	12990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALONE IN THE DARK 4	13990.-
APE ESCAPE	12990.-
ARMY MEN 3D	13990.-
ARMY MEN AIR ATTACK	9990.-
ARMY MEN OPERATION MELTDOWN	9990.-
ARMY MEN SARGE'S HEROES	9990.-
ASTERIX	13990.-
ATLANTIS THE LOST EMPIRE	9990.-
BALL BLAZER CHAMPIONSHIP	12990.-
BATMAN GOTHAM CITY	9990.-
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	9990.-
BIG AIR	13990.-
BLASTO	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BREATH OF FIRE 4	9990.-
BREATH OF FIRE III	13990.-
BROKEN SWORD	11990.-
BUGS BUNNY & TAZ: TIME BUSTERS	7990.-
BUST-A-MOVE 2. (PLATINUM)	7990.-
BUST-A-MOVE 3DX	9990.-
C-12: FINAL RESISTANCE	8990.-
CASPER	6990.-
CHICKEN RUN	13990.-
COLIN MCRAE RALLY (VALUE SERIES)	5990.-
COLIN MCRAE RALLY 2	13990.-
COMMAND & CONQUER (PLATINUM)	7990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
CRASH BANDICOOT (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BANDICOOT 3 (PLATINUM)	7990.-
CRASH BASH (PLATINUM)	7990.-
CRASH TEAM RACING (PLATINUM)	7990.-
CROC (VALUE SERIES)	4990.-
CRUSADER OF MIGHT & MAGIC	9990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DANCING STAGE DISNEY MIX	13990.-



Játék	Ár
DIE HARD 2	13990.-
DISCWORLD II.	13990.-
DISNEY'S PARTY TIME WITH WINNIE THE P.	7990.-
DRIVER II LIMITED EDITION	13990.-
DUKES OF HAZZARD (EXCLUSIVE)	6990.-
DUNE (EA CLASSIC)	6990.-
EAGLE ONE (BEST OF)	7990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 (PLATINUM)	7990.-
F1 WORLD GRAND PRIX '99 SEASON	4990.-
FANTASTIC JOURNEY	4990.-
FEAR EFFECT 2	9990.-
FIFA 2000	13990.-
FIFA 98	7990.-
FIFA '99	13990.-
FIFA FOOTBALL 2002	13990.-
FINAL FANTASY VIII. (PLATINUM)	7990.-
FORMULA 1 '97 (PLATINUM)	3990.-
FORMULA ONE 2001	13990.-
FORMULA ONE '99	13990.-
GAUNTLET LEGENDS	9990.-
G-POLICE 2	12990.-
GRAN TURISMO (PLATINUM)	5990.-
GRANDIA	3990.-
GTA 2	5990.-
GUARDIAN'S CRUSADE	13990.-
GUNGAGE	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HEART OF DARKNESS (BEST OF)	5990.-
HELLNIGHT	13990.-
HERCULES (PLATINUM)	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
IN COLD BLOOD (PLATINUM)	7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD (PLATINUM)	7990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2	13990.-
ISS DELUXE	7990.-
JEFF WAYNE'S: THE WAR OF THE WORLD	13990.-
JUNGLE BOOK+DANCE MAT CONTROLLER	19990.-
JUNGLE BOOK-GROOVE PARTY (PLATINUM)	7990.-
KOUDELKA	9990.-
KURUSHI FINAL	12990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGO RACERS	9990.-
LEGO ROCK RAIDERS	9990.-
LEGO-ISLAND 2	11990.-
LIBEROGRANDE INTERNATIONAL	12990.-
LOONEY TUNES RACING	7990.-
MEDAL OF HONOR 2 (PLATINUM)	8990.-
MEDIEVIL 2 (PLATINUM)	7990.-
MEGAMAN LEGENDS 2	9990.-
METAL GEAR SOLID	9990.-
METAL GEAR SOLID-SPECIAL MISSIONS	5990.-
MICRO MANIACS (BESTSELLERS)	5990.-
MIDNIGHT IN VEGAS	9990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTERSEED	13990.-
MOORHUHN 2 (D)	13990.-
MORTAL TRILOGY (PLATINUM)	7990.-
MOTO RACER (PLATINUM)	7990.-
MOTO RACER WORLD TOUR (PLATINUM)	7990.-
MS PAC-MAN	12990.-
MUPPET MONSTER ADVENTURE	6990.-
MUSIC 2000 (BESTSELLERS)	5990.-
MUSIC	4990.-
NASCAR 2000	13990.-
NASCAR '98	9990.-
NBA LIVE 2001	13990.-
NBA LIVE 2002	14990.-
NBA LIVE '99	13990.-
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	9990.-
NO ONE CAN STOP MR DOMINO	9990.-
ODDWORLD 2: ABE'S EXODUS	7990.-
ODDWORLD ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)	7990.-
PARAPPA THE RAPPER	4990.-
PARASITE EVE 2	13990.-
PINBALL POWER (VALUE SERIES)	4990.-
PIPE MANIA 3D	4990.-
PITFALL 3D	13990.-
PLAYER MANAGER 2000	13990.-
POPULOUS (VALUE SERIES)	6990.-
POY POY 2	13990.-
PRO PINBALL: TIMESHOCK	7990.-
RACING SIMULATION MONACO GRAND PRIX	5990.-
RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-
RAYMAN	9990.-
RAYSTORM	11990.-
RC DE GO!	5990.-
REBOOT	13990.-
RED ALERT (VALUE SERIES)	6990.-
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	9990.-
RE-VOLT	13990.-
RIDGE RACER (VALUE SERIES)	4990.-
RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	4990.-
ROAD RASH (PLATINUM)	7990.-
ROAD RASH JAILBREAK	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SAGA FRONTIER 2	13990.-
SHADOW GUNNER "THE ROBOT WARS"	13990.-
SHADOW MADNESS	8990.-
SHADOWMAN (VALUE SERIES)	4990.-
SHEEP, DOG 'N' WOLF	9990.-
SIMPSONS WRESTLING	10990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPEED FREAKS	4990.-
SPIDERMAN	9990.-
SPYRO 2 (PLATINUM)	7990.-
SPYRO THE DRAGON (PLATINUM)	7990.-
SPYRO YEAR OF THE DRAGON (PLATINUM)	7990.-
STAR TREK INVASION	14990.-
SUBMARINE COMMANDER	4990.-
SUPER PANG COLLECTION	13990.-
SUPERBIKE 2000 EA	13990.-
SYPHON FILTER 3	12990.-
TARZAN (PLATINUM)	7990.-
TEKKEN 3 (PLATINUM)	7990.-
TENNIS ARENA	13990.-
THE EMPEROR'S NEW GROOVE	12990.-
THE ITALIAN JOB	13990.-
THE LAND BEFORE TIME	6990.-
THE LAND BEFORE TIME: RACING ADV.	9990.-
THE NOTE	12990.-
THE UNHOLY WAR	13990.-
THIS IS FOOTBALL + MULTI TAP	19990.-
TIME CRISIS (PLATINUM)	7990.-
TOCA 1 (PLATINUM)	7990.-
TOCA 2 (BESTSELLERS)	5990.-
TOCA WORLD TOURING CAR	8990.-
TOMBI	13990.-
TRAP RUNNER	13990.-
TRUE PINBALL (PLATINUM)	7990.-
UM JAMMER LAMMY	12990.-
VAMPIRE HUNTER	4990.-
V-BALL	11990.-
VICTORY BOXING 3	13990.-
VIP	9990.-
VIPER	9990.-
V-RALLY 2.(BEST OF)	5990.-
WARHAWK	7990.-
WCW MAYHEM	13990.-
WING OVER 2	5990.-
WIP3OUT	13990.-
WIPEOUT (PLATINUM)	6990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKING CREW	13990.-
WU-TANG TASTE THE PAIN	13990.-
X-MEN MUTANT ACADEMY 2	11990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

HÍVJ!

SONY PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

Játék	Ár
4X4 EVO	17990.-
7 BLADES	19990.-
AGE OF EMPIRES II	19990.-
ALONE IN THE DARK 4	16990.-
ARMORED CORE	19990.-
ATV OFFROAD	16990.-
BATMAN VENGEANCE	15990.-
BLOODY ROAR 3	17990.-
BURNOUT	17990.-
CAPCOM VS SNK 2	17990.-
ONI	17990.-
ONIMUSHA WARLORDS	17990.-
PROJECT EDEN	19990.-
QUAKE III REVOLUTION	17990.-
RAYMAN REVOLUTION	16990.-
READY TO RUMBLE 2 BOXING	17990.-
RESIDENT EVIL-CODE VERONICA X	17990.-
REZ	HIVJ
RUMBLE RACING	17990.-
RUNE: VIKING WARLORD	16990.-



Játék	Ár
CONFLICT ZONE	HIVJ
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	17990.-
CRAZY TAXI (D)	17990.-
DARK CLOUD	16990.-
DEAD OR ALIVE 2	12990.-
DEVIL MAY CRY	17990.-
DINOSAUR (DISNEY'S)	19990.-
DRIVING EMOTION TYPE-S	19990.-
DROPSHIP	HIVJ
ECCO THE DOLPHIN	HIVJ
EPHEMERAL FANTASIA	19990.-
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	17990.-
EXTERMINATION	17990.-
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	19990.-
F1 RACING CHAMPIONSHIP (UBI)	19990.-
FIFA 2001	19990.-
FORMULA ONE 2001	17990.-
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	16990.-
GRAND THEFT AUTO 3	17990.-
GUN GRIFFON BLAZE	19990.-
HALF LIFE	16990.-
JAK AND DEXTER THE PRECURSOR LEGACY	17990.-
KENGO	19990.-
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	16990.-
LEGO RACERS 2	16990.-
MDK 2 ARMAGEDDON	17990.-
NHL 2001	19990.-
SHADOW OF MEMORIES	19990.-
SHADOWMAN 2	HIVJ
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	17990.-
SILENT HILL 2	19990.-
SILENT SCOPE 2	19990.-
SILENT SCOPE	19990.-
SILPHEAD THE LOST PLANET	17990.-
SIMPSONS ROAD RAGE	17990.-
SKY ODYSSEY	17990.-



Játék	Ár
SMUGGLER'S RUN 2	16990.-
SMUGGLER'S RUN	17990.-
SSX TRICKY	17990.-
STATE OF EMERGENCY	HIVJ
SUPERCAR STREET CHALLENGE	17990.-
TARZAN FREERIDE	17990.-
TEKKEN TAG TOURNAMENT	17990.-
THIS IS FOOTBALL 2002	16990.-
UEFA CHALLENGE	16990.-
UNREAL TOURNAMENT	19990.-
WILD WILD RACING	17990.-
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	16990.-
X SQUAD	19990.-
ZONE OF ENDERS	19990.-

COLOR GAMEBOY JÁTÉKOK

COLOR GAME BOY

Játék	Ár
10 PIN BOWLING	9999,-
ALICE IN WONDERLAND	11990.-
ALL STAR TENNIS 2000	9990.-
ALONE IN THE DARK 4	9990.-
ARMORINES PROJECT SWARM	9990.-
AUSTIN POWERS OH BEHAVE...	9990.-
AUSTIN POWERS WELCOME TO MY....	9990.-
BATMAN RETURN OF THE JOKER	11990.-
BATTLESHIP	9990.-
BLACK BASS LURE FISHING	9990.-
BUSTER SAVES THE DAY	9990.-
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
DAIKATANA	9990.-
DEADLY SKIES	11990.-
DEXTER'S LABORATORY: ROBOT RAMPAGE	12990.-
DONKEY KONG COUNTRY	11990.-
DROPZONE	9990.-
ELEVATOR ACTION	9990.-
EXTREME SPORTS	9990.-
FLIPPER & LOKAPA	11990.-
FROGGER	9990.-
GAME WATCH GALLERY 3	9990.-
HERCULES /TITUS/	9990.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	9990.-
INDIANA JONES AND THE INFERNAL	11990.-
JUNGLE BOOK MOWGLI'S WILD ADVENTURE	11990.-
KO KINGS 2000	5990.-
KLAX	9990.-
KONAMI WINTERGAMES	9990.-
LAND BEFORE TIME	9990.-
LAS VEGAS COOL HANDS	9990.-
LEGO ISLAND 2	9990.-
LEGO STUNT RALLY	9990.-
LEGO: ALPHA TEAM	9990.-
LITTLE MERMAID II-PINBALL FRENZY	11990.-
LOGICAL	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
LOONEY TUNES: RACING	9990.-
LOONEY TUNES COLLECTOR MARTIAN REV.	9990.-
LUFIA THE LEGENDS RETURNS	11990.-
MADDEN 2000	9990.-
MARIO GOLF	9990.-
MARIO TENNIS	11990.-
MICRO MACHINES 1&2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
PACMAN	9990.-
PERFECT DARK	11990.-
PITFALL BEYOND THE JUNGLE	9990.-
PLANET OF THE APES	11990.-
PLAYMOBIL HYPE TIME QUEST	11990.-
POKEMON CRYSTAL	13990.-
POKEMON GOLD	11990.-
POKEMON PINBALL	11990.-
POKEMON PUZZLE CHALLENGE	13990.-
POKEMON SILVER	11990.-
POKEMON TRADING CARD GAME	11990.-
POWERPUFF GIRLS: BATTLE HIM	12990.-
POWERPUFF GIRLS: PAINT THE TOWNSVILLE	12990.-
POWERPUFF GIRLS: BAD MOJO JOJO	12990.-
QUACK ATTACK	11990.-
RAINBOW ISLANDS	9990.-
RAINBOW SIX	11990.-
READY TO RUMBLE BOXING	9990.-
ROBIN HOOD (EA)	10990.-
ROBOCOP /TITUS/	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SNOW WHITE	11990.-
SPY HUNTER+MOON PATROL	9990.-
SPY VS SPY	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO BROS DELUXE	9990.-
THE EMPEROR'S NEW GROOVE	12990.-
THE MUMMY RETURNS	11990.-
THREE LIONS	9990.-
TINTIN PRISONERS OF THE SUN	9990.-
TOM AND JERRY MOUSE HUNT	9990.-
TOP GUN/FIRESTORM	9990.-
TUROK 2	9990.-
TUROK 3 RAGE WARS	7990.-
VEGAS GAMES	9990.-
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	9990.-
WENDY EVERY WITCH WAY	11990.-
WOODY WOODPECKER RACING	11990.-
XENA WARRIOR PRINCESS /TITUS/	9990.-
ZELDA ORACLE OF AGES	12990.-
ZELDA ORACLE OF SEASONS	12990.-

HÍVJ!

SEGA DREAMCAST JÁTÉKOK HÍVD A BOLTJAINKAT!

GAMEBOY ADVANCE JÁTÉKOK

Játék	Ár
CASTLEVANIA	15990.-
F-ZERO	13990.-
HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S S.	16990.-
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	16990.-
JACKIE CHAN ADVENTURES	15990.-
JURASSIC PARK III/DNA FACTOR	16990.-
JURASSIC PARK III/PARK BUILDER	16990.-
KRAZY RACERS	15990.-
KURUKURU KURURIN	13990.-
LADY SIA	15990.-
LEGO BIONICLE	16990.-
LEGO ISLAND 2	16990.-
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	15990.-
PLANET OF THE APES	15990.-
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	15990.-
SPYRO: SEASON OF ICE	14990.-
STEVEN GERRARD'S TOTAL SOCCER 2002	15990.-
SUPER BUST-A-MOVE	15990.-
SUPER DODGE BALL ADVANCE	15990.-
SUPER MARIO ADVANCE	13990.-
SUPER STREET FIGHTER II	15990.-
TANG TANG	14990.-
TWEETY & THE MAGIC GEMS	14990.-
WARIOLAND 4	15990.-
WWF ROAD TO WRESTLEMANIA	16990.-

KIEGÉSZÍTÔK

PLAYSTATION

Termék	Ár
Memory Card 1MB	1999,-
Memory Card 2MB	3999.-
Memory Card 4MB	4999,-
RFU Adapter	2999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
X-Plorer FX V3.0	HÍVJ!
Avenger Gun + pedál	HÍVJ!
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Double Shock Controller	4999,-
Classic Controller	1999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Panther II fénypisztoly	5999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-

Kábelek:

Termék	Ár
-Joy Hosszabító	1999,-
-Link	1999,-
-Scart + G-Con	1999,-

NINTENDO 64

Termék	Ár
Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-
Universal Game Adapter	11999,-
X-Plorer kártya	13999,-
Joy hosszabító kábel	2999,-
Transfer Pack	7999,-

GAMEBOY

Termék	Ár
Multi Boy (Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	2999.-
GB hálózati adapter + akku	4999,-

NINNTENDO 64 JÁTÉKOK

HÍVJ!

Játék	Ár
BANJO-TOOIE	22990.-
CARMAGEDDON 64	17990.-
GT 64	16990.-
HOT WHEELS	16990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
MADDEN '99	16990.-
MARIO GOLF	19990.-
MICKEY'S SPEEDWAY USA	19990.-
MONSTER TRUCK MADNESS 64	17990.-
NHL '99	16990.-
PAPER MARIO 64	23990.-
PENNY RACERS	17990.-
PERFECT DARK	19990.-
POKEMON PUZZLE LEAGUE	22990.-
POKEMON SNAP	19990.-
POKEMON STADIUM 2.	24990.-
RACING SIMULATION MONACO GP	7990.-
RAKUGAKIDS	17990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	16990.-
RIDGE RACER 64	17990.-
TUROK 2	5990.-
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	15990.-
ZELDA 2: MAJORA'S MASK	19990.-

GAME BOY — GAMEBOY JÁTÉKOK

Játék	Ár
ADVENTURE ISLAND	6990.-
BIENE MAYA	9990.-
BUST-A-MOVE 2	6990.-
CHAMPIONSHIP POOL	7990.-
DRAGON'S LAIR	7990.-
GODZILLA	7990.-
HEAVYWEIGHT CHAMPIONSHIP BOXING	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNORS TENNIS	7990.-
MAUI MALLARD COLD SHADOW	7990.-
MEGA MAN 2	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MR NUTZ	7990.-
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	7990.-
NOTRE DAME	9990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POKEMON BLUE VERS.	11990.-
POKEMON RED VERS.	11990.-
POKEMON YELLOW VERS.	11990.-
SMURFS 2-TRAVEL THE WORLD	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPER MARIO LAND 2	7990.-
THE SMURFS NIGHTMARE	9990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TUROK	7990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-



Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

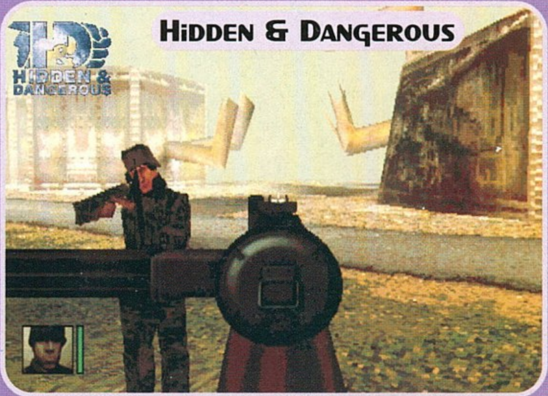
TARTALOM

Hírek	2
Hidden & Dangerous (PS)	6
Jesse James - Worms World Party (PS)	9
PlayStation Leltár	10
Tales of Destiny 2 (PS)	12
VIP - Atary Anniversary (PS)	14
Twisted Metal Small Brawl - AM Team Assault (PS)	15
Hoshigami (PS)	16
Burnout (PS2)	18
Soldier of Fortune (PS2)	19
Final Fantasy X (PS2)	20
Max Payne (PS2)	22
Star Trek (PS2)	24
Dynasty Warriors 3 (PS2)	25
Dropship - Peter Pan (PS2)	26
Moto GP 2 - Monsters Inc. (PS2)	31
Tarzan (PS2)	32
Maximo (PS2)	33
Baldur's Gate (PS2)	34
Evil Twin (PS2)	36
Ace Combat 4 (PS2)	37
Ecco (PS2)	38
Wave Rally - New York Race (PS2)	40
Simpsons Road Rage - Frogger the Great Quest (PS2)	41
PlayStation 2 Leltár	42
GameCube ismertetô	44
Super Smash Bros. Melee - Wave Race (GCube)	45
Star Wars Rogue Leader (GCube)	46
Pikmin (GCube)	48
Rez (DC)	49
ISS - Warioland 4 (GBA)	50
Rayman - Planet of the Apes (GBA)	51
Hype - Lufia (GBC)	52
Planet of the Apes - Rainbow Six (GBC)	53
Csevegô	54

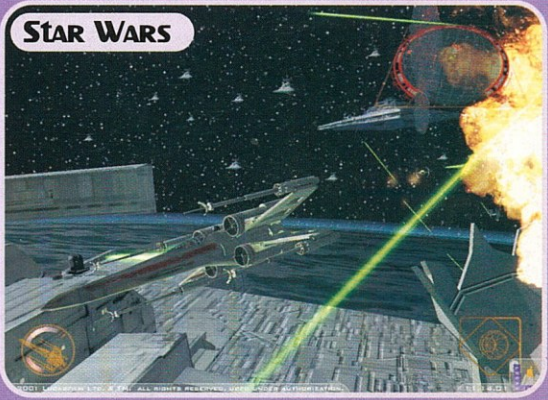




Max Payne



Hidden & Dangerous



Star Wars

AKTuális 46

Csak túléltük ezt is… Megint nem volt világvége, a benzin ára sem ment fel, tulajdonképpen örülhet az ember, mint majom a farkának. De ha másnak nem is, akkor annak, hogy itt az új 576 Konzol.

Ha a kezedben tartod ezt az újságot, akkor – leginkább – két dolog történhetett: 1 - Előfizető vagy, és megkaptad; 2 - Megvetted. Ha az első csoportba tartozol, akkor ÖRÜLJ! Januártól ugyanis 8 "színes" oldallal lett hosszabb kedvenc konzolos újságod, és ezért 1 FORINTTAL sem kell többet fizetned! Ha a második eset esett meg veled, akkor bizonyára konstatáltad, hogy néhány gombbal többet kellett leszurkolnod a lapért. Sajnos, ez ennyi éves áremelésmentes időszak után időszerű volt, de csak és kizárólag a plusz 8 oldal miatt – mi nem fárasztunk téged a szokásos "inflációs" dumával! (Ha mondjuk egy harmadik variációként csórtad valahol a Konzolt, akkor meg szégyelld magad, te komisz!) Reméljük, hogy a minőséggel továbbra is meg vagy elégedve, és nem rongál le túlságosan ez a pár forint. (Azt meg én remélem, hogy egy "pár évig" tarthatjuk jó szokásunkat, és nem kell megint emelnünk!)

Ha mégis lestrapált volna az emelés, ne csüggedj! Ha ugyanis ezután fizetsz elő ránk, akkor a régi, VÁLTOZATLAN áron kapod meg az újságot!

U.i.: Mától hívjatok Gandalfnak!

Gandlaf (aka Martin)



Milyen géptípusod van?

Nyertesek:

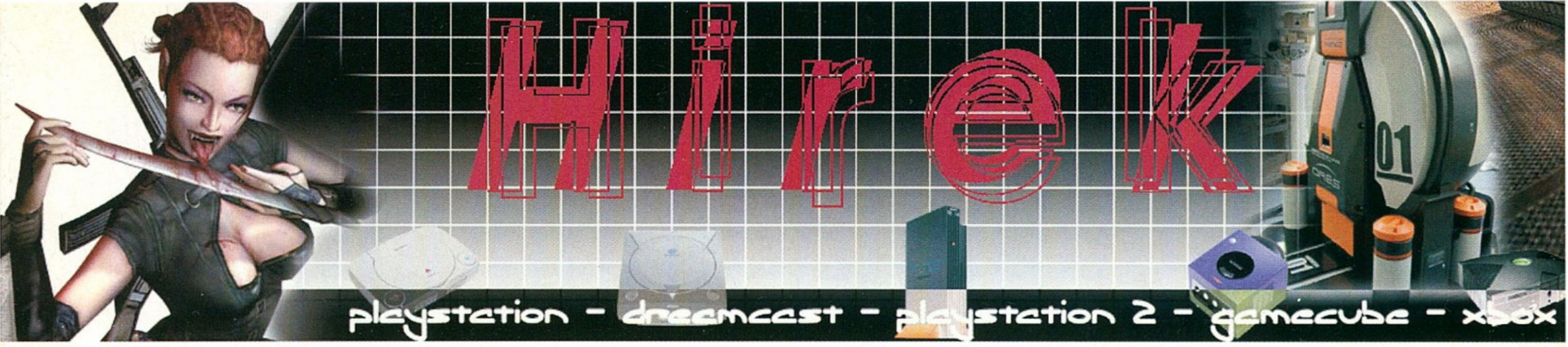
Juhász Gábor – Gyál
Papp Attila és Gábor – Budapest 1181
Borszéki Zoltán – Baja
Kiss Sándor – Téglás
Törzsök? István – Mezősas
Balogh Gyula – Szekszárd
Nikházy László – Budapest 1048
Weisz Roland – Herend
Lippay Csaba – Miskolc
Ivanyik Tímea – Szente
Agócs László – Jászladány
Laczó Teodóra – Szekszárd
Piller Csaba – Budapest 1213
Pribeli Gábor – Balassagyarmat

ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1136 Budapest, Gergely Győző u. 17.
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Recent Kft.
Levélcím: 1389 Budapest, Pf.: 132.
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1389 Bp. Pf.: 132.
Website: www.576.hu

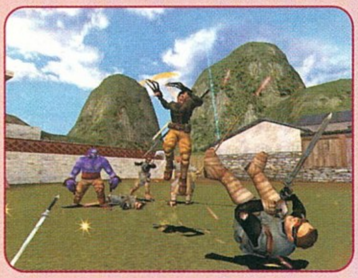
Címlap: Final Fantasy X, GameCube



NEW LEGENDS

XBOX

Anarchia és káosz kínozza a közeljövő Kínáját. A több mint egy emberöltőn át tartó véres polgárháború végén az országra a feudalizmus sötét újkora köszöntött, midőn a Menny, a Föld és a Pokol harcosai nem tudtak definitív győzelmet aratni gyűlölt ellenfeleik felett.



Az istenek, az emberek és a démonok vérvonala elkerülhetetlenül összekeveredett; most új fajok próbálják magukhoz ragadni a hatalmat. Kevés a túlélő. Még kevesebb a hős. Kína, Nepál és Kazahsztán vérrel locsolt földjén küzd Sun Soo, a harcos herceg a démonian despotikus Xao Gon hadúr ellen – egyedüli esélye a "Mennyek Elfelejtett Pengéinek" megszerzése, amit azonban már a Gonosz féldémon csatlósai is komolyan keresnek. Az erőteljesen történetorientált 3D akció-kaland során fontos szerepet kapnak majd a mellettünk harcoló NPC-k és a kézi-, valamint lőfegyverek egészséges konglomerációja – de míg a mágiával megtámogatott marokra kapható kaszabolók villámgyorsan forgathatóak, a távolról hatásos lőfegyverek csak lassan kezelhetőek ill. tölthetőek. Az Infinite Machine Unreal motorra épülő, eredetileg PC-re (és tavaly karácsonyra) tervezett játéka nem újdonság; aki figyelemmel kísérte Justin Chin (Dark Forces, Jedi Knight) pályafutását, már a LucasArts egykori sztárdesignerének dezertálása óta tudhat róla. Most végre komolyabb formát és megjelenési dátumot (március eleje) is kapott.

V-RALLY 3

PLAYSTATION 2

Ahogy az előrelátható volt, az Infogrames Europe se szeretne kimaradni a hamarosan induló új rally-vetélkedésből – a sorozat korábbi részeit is kódoló francia Eden Studios újfent jelentkezik egy V-Rally játékkal. A "Twilight" névre hallgató új motor segítségével az autómodellek 15 ~ 16,000 poligonból



állhatnak majd és mindegyik több rétegben szedheti fel a pályák piszkát. A piszkos pályák pedig még több interakcióra adnak majd lehetőséget, mint korábban – számos tereptárgy zúzható ripityára és ha minden igaz, tapaszthatunk ördögszekeret is (a westernfilmek szél kergette, elszáradt gyomcsomója) a szélvédőre. Minden helyszínt más és más tervező készít – kézzel, 500 méteres szakaszokat feldolgozva. Tekintve, hogy az inkább játéktermi stílust előtérbe helyező sorozatot leginkább az európai közönség kedveli (a régióban több mint 4 millió példány kelt el az előző részekből), a verseny itt jelenik majd meg először: júniusban.

STATE OF EMERGENCY

PLAYSTATION 2

A jövő Amerikájának ura az ATO (alias Americorp). Mindent ellenőriz, mindenről tud, mindenkit figyel. Most túlcsordult a bili. Az Orwelli vízió ellen lázadás tört ki az Újvilág nyüzsgő nagyvárosaiban. Betört kirakatok, kiégett autóroncsok és az utcát vízzel elárasztó, szétzúzott tűzcsapok közt csap össze a dühös tömeg az ATO cseppet sem kedves rendfenntartó erőivel; a mellékutcákban a csőcselék és a különféle bandák vívják meg harcukat egy-egy lopott videó vagy színes TV



birtoklásáért. Teljes a fejetlenség – nekünk pedig, mint törvénytisztelő videojátékosnak annyi lesz a feladatunk, hogy ez így is maradjon. Öt játszható szabadságharcos (Roy "Mack" MacNeil, az ex-zsaru; Anna "Libra" Price, a megalkuvásra hajlandóságot nem mutató ügyvédnő; Hector "Spanky" Soldado, a karizmatikus ex-gengszter; Eddy "Bull" Raymonds, a veterán sportcsillag és Ricky "Phreak" Trang, az árva – szüleit eltüntette a Nagy Testvér) veszi fel a kesztyűt (könnygázgránátot, Molotov koktélt, Kalasnyikovot, rakétavetőt, lángszórót; elheverő, felesleges emberi testrészt, stb.), hogy megálljt parancsoljon az elnyomásnak. A "szabadságharc" esetünkben azonban a város porig rombolásából és a dolgokhoz negatívan álló lakosság megtizedeléséből áll majd; 4 helyszín 175 küldetésén át. Fejlesztő: Vis; kiadó: Rockstar (ki más :), amerikai megjelenés: január 15.

SLED STORM 2

PLAYSTATION 2

Egy picit fura marketinget követve, 1999 forró nyarán debütált a Sled Storm első része, még a jó öreg Szürkén. Valójában a zsáner azóta sem látott sok innovációt – egyedül talán a Midway Arctic Thunder-ének játéktermi változata csiholt ki belőlünk lelkesnek is tűnhető kurjantásokat – de osztott képernyőn már az sem az igazi. Az ebből fakadó weltschmerz-ünkön (német – a világ álla-



potán való kesergés, "világfájdalom") kíván változtatni az EA – a hóvirágok nyílásával párhuzamosan az EA Sports Big címke alatt megjelenő folytatásba ugyanis pakoltak némi egyéniséget és trükközést az SSX Tricky-ből; egy kevéske játéktermi irányítást és turbó meghajtást az Arctic Thunder-ből; no meg 12 hatalmas pályát. Robogó ródlinkkal dübörgő Dolby Surround zenére merész manővereket próbálhatunk ki (állítólag a pályát szegélyező faházakon is keresztülszáguldhatunk majd), az ezért kapott pontokat pedig minden verseny után új alkatrészekre és csecsebecsékre válthatjuk. Nagy körvonalakban: SSX motoros szánon.

DOSHIN THE GIANT

GAMECUBE

A Param és a Nintendo Populous-inspirálta isten-szimulátora nemzeti ünnepünkön, március 15.-én érkezik meg Japánba; igaz, már második alkalommal. Akárcsak a Mother 3 (EarthBound 3), a Kyojin no Doshin ("Az óriás szíve") is eredetileg 64DD játéknak készült; de ellentétben Shigesato Itoi játékával, meg is jelent a rövidéletű platformon (sőt, a tervezett két kiegészítő lemez közül is sikerült egyet forgalomba hozni). A különös sárga óriás (szexepilje a kifelé domborodó köldök) feladata, hogy segítsen a sziget lakóinak és



elnyerje bizalmukat. Ha ez jól megy (házakhoz kell alapanyagot gyűjtenünk, majd az ökorendszerre való tekintettel fákat ültetnünk; terepet kell rendezgetnünk, stb.) Doshin nő (és lassul) – ha nem (a sötét oldalt választjuk és ártunk az élőlényeknek), Doshin vörösre színeződik és a véghezvitt rombolással egyenes arányban zsugorodik. Ha nem lennénk tökéletesen tisztában azzal, hogy Doshin jóval korábban született, mint Molyneux fejében a Black & White, most vad plagizálással vádolnánk.

SMASH COURT PRO TOURNAMENT

PLAYSTATION 2

Tavaly szeptember 20. és 22. között került megrendezésre Tokióban a sorrendben 39. JAMMA expó (a rendező Japan Amusement Machinery Manufacturers Association hon-



lapja megtekintető a www.jamma.or.jp/english/index.htm címen), itt mutatták be először a Namco PS2-gyökerű System 246 alaplapján tárolt Smash Court Tennis-t: mindenki nagy meglepetésére a hagyományokkal szakítva már ez a tenisz is a valódi sportot próbálja reprodukálni a korábbi SD (Super-deformed –"zsugorított" szereplők, általában apró testen hatalmas fejjel) hozzáállással éles kontrasztban (a kiállítás igazi különlegessége azonban a Capcom távolmaradása volt – amit azzal indokolták, hogy a cég most elsősorban a konzolos fejlesztéseire fókuszál). A házi konverzióban négy játékos párosozhat (multitap), a megtestesíthető sportemberek Sampras, Kafelnikov, Agassi, az ausztrál Rafter, Hingis, Davenport, Seles és a régi euro Namco játék-névadó, Kournikova. A rangadók között a US Open, az Australian Open és természetesen Wimbledon. Megjelenés február hetedikén.

PAC-MAN WORLD 2

PLAYSTATION 2, GAMECUBE

Legendás 2D játékok 3D feldolgozása sajnos ritka esetben sikeres: a plusz egy dimenzió velejárói általában a mínusz egy hangulat vagy a mínusz egy játszhatóság. Nem baj



– adjuk meg a népnek, ami a népé :). A 1999-es PS újrakeverés folytatásában Pac-Földön messzire száll a segélykiáltás: Pac-Falváról a szemtelen szellemek elcsenték a Pac-ek öt Arany Gyümölcsét. Pac-Man a pac nép utolsó reménysugara; el is indul hát, hogy hat különféle világ 20 terebélyes pályáján (köztük 15 klasszikus "útvesztő") visszaszerezze a fontos fruktózforrásokat. A képac kísérő szövege szerint a platformjátékban sárga hősünk futhat, ugrálhat, görkorizhat és korcsolyázhat, valamint kedvére eregethet sorozatokat a Pac-Tengeralattjáró Gatling gépágyújából az újdonsült ill. a régi epizódokból kísértő ellenfeleire (Spooky). A két változat fej-fej mellett készül; megjelenésük is szimultán - még az első negyedévben. A szerkesztőség kimentett állása valószínűleg Pac-Falva környékén ver majd sátrat, hisz a helyi játékteremben a klasszikus Pac-Man ill. Ms. Pac-Man gépekbe lehet a pályákon összegyűjtött rejtett érméket élvezetre váltani.

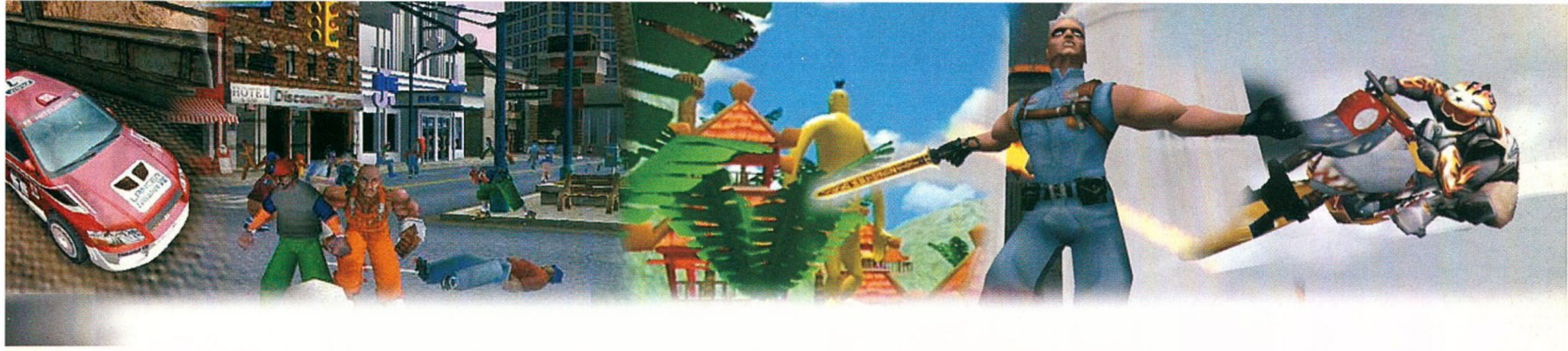
HERDY GERDY

PLAYSTATION 2

A Herdy Gerdy a néhány oldallal odébb tárgyalt Maximo-hoz hasonlóan életét eredetileg mint N64 játék kezdte: pontosabban ez csupán egy tanulmány volt; csak azután lett játék, hogy a Core Design megkapta az első PS2 fejlesztői csomagot. A Disney rajzfilmekhez hasonló szereplőket és erőteljesen rajzfilmes grafikát villogtató akció-kaland lelke a pásztorkodás – számos szinten keresztül kell finomítanunk nyájterelgető technikánkat, változatos csordákat noszogatva legelőről legelőre (vagy leghátra :) és mivel a project egy egyszerű ökorendszert is magába foglal, jelen lesz a teljes táplálkozási lánc (tehát a



"birkán" és a "terelőkutyán" kívül lesz "farkas" is – átvitt értelemben persze). Ha hinni lehet a készítőknek, ez talán a történelem első olyan játéka, ahol a grafikusok kedvükre



zsarnokoskodhattak a programozók felett, nem pedig fordítva – szóval hatalmas és aprólékosan kidolgozott, részletes pályákra lehet számítani. Eredetileg karácsonyra készült, most az Eidos új tervei szerint a kész produktum valamikor februárban vet horgonyt a boltokban.

BLOODRAYNE

PLAYSTATION 2, GAMECUBE, XBOX, PC

A múlt század harmincas évei. Eliot Ness és a "Megvesztegethetetlenek" Caponét (pontosabban Capone-t, hisz nem Capo nejéről van szó) vadásszák Chicago mocskos sikátoraiban; van azonban a kormánynak hajmeresztőbb hőse is: BloodRayne ügynök, a félvámpír nősténydémon. A speciális kiképzést kapott hölgy elsődleges feladata a világ globalizálódó gonosza elleni harc – jelen esetben okkult elő-náci pártütők megfékezése. Ha akad még olyan olvasó, aki nem dőlt katanába a videójáték-ipar "forgatókönyveinek" borzalmas koncepcióit szemezgetve, elmondanánk, hogy maga a játék jelen állapotában egy nagy üst, amibe a készítő Terminal Reality (Nocturne) minden kezük ügyébe esőt belehajigált – "Soul Reaver"-t (táplálkozás elhullott ellenfeleinkből – igaz, itt a dolog vérre megy), "Max Payne"-t (bullett time feltűnése, itt egy csipetnyi fogalomzavarral küzdve "lassított érzékelés"-nek hívják, pedig gyorsított az), "Wolfenstein"-t (már megint a germánok gonoszkodnak), "Obi-Wan"-t (Jedi akrobatika). Croft kisasszony Indiana Jones szeretett volna lenni, BloodRayne meg Blade. A forgalmazó Majesco 2002 őszére ígéri a puding kóstolóját.



FATAL FRAME

PLAYSTATION 2

Az alkotói válság komoly dolog; különösen, ha az ember belehal. Nagyjából ez a tanulsága a Tecmo Japánban már kapható horror-kalandjátékának (ott a játék "Zero" címre hallgat). A népszerű, hátborzongató irodalomra szakosodott író egy szörnyű múltú vidéki házat látogat meg, hogy ihletet merítsen – majd eltűnik. Mentora keresésére indult bátyánk hasonló sorsa jut, mint mestere – a társaság (ha még életben van ugyan valaki) egyetlen reménysége tehát mi leszünk – azaz Miku, a tanítvány kishúga. Jól felkészülten (egyetlen zseblámpával felfegyverkezve) vághatunk neki a nyomozásnak, de hamarosan belebotlunk bátyusunk kamerájába és kezdetét veszi a (h)ideglelés. A Resident Evil és a Pokémon Snap keverékében a fő hangsúly a fényképezésen lesz, ugyanis az életünkre törő, megnevezhetetlen borzalmakat le kell majd kattintanunk – a jó öreg babona szerint a fotográfia foglyul ejti a modell lelkét – a teória pedig egy ilyen szellemjárta helyen tökéletesen működni látszik. Dinamikus kameramunka, Silent Hill 2 inspirálta "szemcsézés" effektus, "Blair Witch Project" stílusú narráció; sötét, hideg, nyirkos 2002 tavaszi megjelenés nyugaton.



NBA INSIDE DRIVE 2002

XBOX

Amerikai fociból, jégkorongból, baseballból és kosárlabdából soha nem elég; legalábbis ami a sportéhes amerikai közönséget illeti. Nem igazán sokkoló tehát, ha a Microsoft is be kíván illeszteni egy szeletet az EA Sports / Midway / Acclaim / SEGA Sports uralta tortadiagramba. Kosárral indítanak: a dzsemről Kevin Calabro és Marques Johnson tudósít majd, a szünetekben Sir Mix-A-Lot és az L.A. Symphony szolgáltatják a rap respektíve hip-hop talpalávalót. A csomagolásról Vince Carter, a Toronto Raptors játékosa (és kétszeres All-Star "válogatott") mosolyog majd – az ő átadásai, dobásai és gravitációt gúnyoló zsákolásai szolgáltatták egyébként az alapot az intenzív mozgásmodellezés (motion capture) során. Hogy az MS Xkluzív kosárlabdája hány pontost dob, már január 23.-án kiderül – legalábbis az Államokban; hozzánk a játék feltehetően mint "launch title" érkezik, magyarán a géppel egyazon időben.



BARBARIAN

PLAYSTATION 2

Bár nem a 8-bites számítógépeken hatalmas sikert befutott névrokon folytatása, a "Barbár" akár az is lehetne: a Utah államban tevékenykedő Saffire (a Rogue Spear PlayStation átiratának készítői) fejlesztette program ugyanis egy ízig-vérig verekedős játék. Hatalmas arénákban törölhetjük fel egymással a padlót; minden felvehető, használható, bevethető az életünkre törők ellen. A pályák hangulatosak és változatosak, de ami a legfontosabb: a Dead or Alive mintájára többszintesek és interaktívak. Egyszerre akár nyolcan indulhatunk neki a harcoknak, ebből természetesen csak négy az emberi parancsnokság alatt álló hős; vagy választhatjuk a "Történet" módot, amiben RPG-szerű karakterfejlődést menedzselhetünk állítólag több, mint 300 különféle kaland során. A forgalmazó Titus tavaszra jegyezte be a Bobo nevű nagytestű majmot is választható harcosként kínáló programot a megjelenési kalendáriumba.



ZETTAI ZETSUMEI

PLAYSTATION 2

Amikor a kontinensek túlnépesedtek, az emberiség a tengert célozta meg: hatalmas kiterjedésű pontonvárosokat emelt, az óceán végtelenjéből tépett ki darabokat. Az egyik ilyen lebegő, úszó várost most kataklizma sújtotta – egy borzalmas földrengés. Az égigérő felhőkarcolók kártyavár módjára omlottak össze, a szökőár milliókat veszejtett hullámsírba. Ebbe a cseppet sem vidám környezetbe helyezte az Irem legújabb kalandjátékának, a "Zettai Zetsumei"-nek (lefordítva: az élet abszolút megszűnte, "Teljes Pusztulás") helyszínét. Hősünk egy újságíró, aki szenzációhajhászás helyett úgy dönt: megpróbálja túlélni a dolgot. Az pedig nem lesz könnyű. Táplálkoznunk és pihennünk is kell majd, a fejadagok pedig legalább olyan nehezen fellelhetőek, mint a túlélők. A végső cél: módot találni, hogy hősünk és a történet folyamán hozzá csapódott társai szerencsésen elhagyhassák az övezetet. Hogy lesz e bátor nyugati forgalmazó, aki szárnyai alá veszi az angol nyelvű kiadást, még a jövő zenéje – ami azonban már most biztos: Japánban tavasszal megjelenik egy igazán érdekes témájú anyag.



SEGA SOCCER SLAM

GAMECUBE

A SEGA Visual Concepts stúdiója a jól megszokott sportlavina mellett egy kötegnyi, kicsit komolytalanabb képet is küldött legutóbb – a Soccer Slam-ben a lényeg a lábmunkán van – de legalább akkora hangsúlyt kap majd az ellenfél sípcsontjának rugdosása, mint a pontszerzésre alkalmas bőrgolyó megfelelő kezelése. A játék hat csapatot sorakoztat fel egymással szemben 10 stadionban – mindegyik három játékosból (plusz egy kapusból) áll majd és speciális tulajdonságokkal bír: az El Fuego csapat pl. a tűz, a Tsunami csapat a szelek, a Volton team az elektromosság tudományában jártas. Ha elegendő erőt érzünk magunkban hozzá (gy.k.: a képernyő alján elhelyezkedő kijelző kijelez :), megereszthetünk egy védhetetlen, ún. "gyilkos rúgást" – ilyenkor a kamera a "Mátrix"-ból jól ismert módon lassítva szépen körülszaglász minket, miközben mi a mozdulatba adunk apait, anyait. A gól (és némi sérülés szegény kapuson) 90%-ban garantált. Négyjátékos üzemmód, rengeteg rejtett nyalánkság (titkos karakterek, pályák, videó bejátszások, képek) – mindez már a tavasszal a miénk lehet.



TOM CLANCY'S GHOST RECON

XBOX

2008-ban az egyre fokozódó terrorizmus mellett a másik fenyegetés az egykori Szovjetunió Oroszországából veszélyezteti az oly' törékeny világbékét – egy katonai csoport titokban a környező országok felkelőit fegyverezte fel, ami aztán indokot szolgáltatott az orosz katonai jelenlétre. A Szivárvány Hat helyett most a Szellem Felderítők feladata megpaskolni az agresszió popsiját. A hangsúly itt is a csapatmunkán van: magányos hősként nem sokáig tart majd a karrierünk a 400 x 400 méteres pályákon. Nevéhez hűen a mesterséges intelligencia igyekszik intelligens lenni: nagy balhé esetén a rosszfiúk erősítésért rádióznak; ha túlerőben vannak, bekerítenek; elsőként az OICW távcsövessel felszerelt mesterlövészeinket igyekszenek kifüstölni és mindig (!) fedezik egymást ill. fedezékbe húzódnak. A küldetések érdekesek (pl. egy kéksisakos helyőrség kisegítése, vagy egy lelőtt F-18-as pilóta kimenekítése a fogságból), a hang 3D (a zenét Bill Brown, az R6 játékok komponistája szerezte), az egyenruhák piszkolódnak (ha belehasalunk egy sáros pocsolyába, bizony meglátszik). A Red Storm és az Ubi Soft tavasszal megjelenő harci szimulációjában lesznek online módok és osztott képernyős harc is.

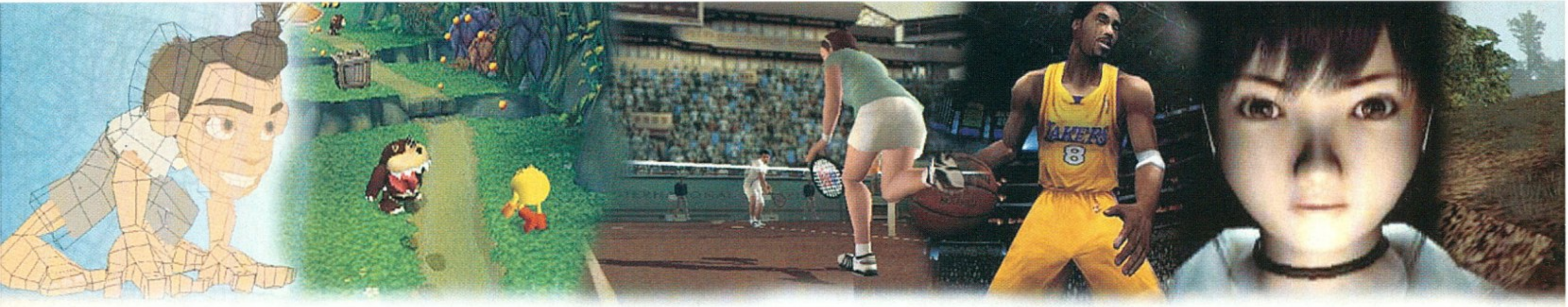


SAMURAI

PLAYSTATION 2

1877. A szamurájok lassan kimennek a divatból, még Japánban is. Az Acquire (Tenchu sorozat) új harci játéka a feudális kor szamuráj-pátoszának utolsó napjait eleveníti fel – egy büszke, fiatal harcos szemszögéből. A hat központi figura kalandjait feldolgozó történet rövid lesz ugyan (kb. két óra alatt végigjátszható), de a programban megbúvó variabilitás gondoskodik majd az újrahasznosíthatóságról. Számtalan bejárható útvonal, többféle befejezés, kedvünkre alakítható főhős; három, különböző harci technikát igénylő katana és a munkálatokat felügyelő Terasawa-san és Nakanishi-san gondoskonak róla, hogy ez ne megvetésre méltó (ám izgalmas :) bújócska, hanem minden rejtegetni való nélküli büszke és elegáns kardvívás legyen. A szamuráj ugyanis, a ninjával éles ellentétben a becsület szinonimája. A ki-

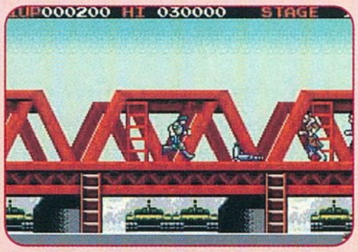




adó Spike Interactive legutóbb márciust látta a legvalószínűbb megjelenési hónapnak. Szigetországon kívüli forgalmazókkal a tárgyalások egyelőre folyamatban vannak.

GBA SALÁTABÁR

Körutazásunk első helyszíne a ködös Albion – itt él és szabadítja meg felesleges értéktárgyaitól a nemességet és papságot Denis Moore... azaz Robin Hood. Párfogónk a hírek szerint a korábbinál nagyobb szerepet kap majd a készülő **Defender of the Crown** konverzióban. A bajvívással, lovagi tornákkal, szende szász szüzek kiszabadításával és hajítógépes várostromokkal átitatott stratégiai játék különösebb bemutatást nem igényel, hiszen hajdanán szinte minden létező platformra megjelent (amelyikre meg nem, arra átírták lelkes amatőrök – a ZX Spectrum változat pl. Győrben született); a legemlékezetesebb talán az 1986-os Amiga verzió (a legszebb pedig a Commodore CDTV átirat). A **Three Stooges** brutális komikumra épülő világa a hazai közönség számára ismeretlenebb egy picit, de nem kevésbé híres a Nagy Víz másik oldalán: a harmincas évek Broadway-revüsztárjait 1934 és 1958 között több, mint 200 rövidfilm tette az amerikai kultúra részévé. Ha azt mondod valakinek: "Larry, Curly és Moe", az olyan, mintha egy magyarnak azt mondanád: "Latabár, Csortos és Muráti". Az őket felvonultató GBA kaland megelőzi a Korona Védőjét a maga első negyedévre kitűzött megjelenésével. Mindkét játékot a Crawfish fejleszti a Cinemaware számára és a Metro3D fogja áruba bocsátani. Sokak emlékezetében még élénken élhet az Amigán (ill. MegaDrive-on és SNES-en) oly' népszerű **James Pond: Codename Robocod** – a sorozat barátainak kellemes hír lehet, hogy már készül az átirat. A Creature Labs platformjátékát a német Swing! Entertainment publikálja majd, valamikor az év vége felé – ígéreteik szerint az uszonyos ügynök 2003-ban szigorúan titkos bevetésekre indul a konzolokon is. Egy csöppet talán izgalmasabban hangzik a Fox új, számítógépgenerálta komédiájának akciójátékba gyömöszölése – az **Ice Age** hősei Manny, a mamut; Sid, az óriás lajhár; Diego, a kardfogú tigris és Scrat, a mókus. Együttesen lendülnek akcióba 10 pályán keresztül, hogy megmentsék a Roshan nevű megárvult emberpalántát. Kiadó a francia Ubi Soft; megjelenés a filmpremierrel szinkronban, azaz márciusban. Ez a játék is ellátogat majd a kevésbé hordozható konzolközösségbe. A licenceknél és Franciaországban maradva a Wannadoo és Light & Shadow Production (LSP) közös produkciója lesz az Ivan Reitman mozik szülte rajzfilmsorozatból készült **Extreme Ghostbusters: Code Ecto-1**. A félvér Merchario gróf elrabolta a Szellemirtók két kulcsfontosságú tagját, Rolandot és Garettet; az ő kiszabadításuk lesz a célunk a megmaradt tagokat (Eduardo és Kylie) terelgetve a legváltozatosabb játékstílusokban (12 platform pálya, lövöldözős akció, száguldozás az Ecto-1 járgánnyal felülnézetből) a legkülönfélébb eszközök bevetése mellett (protonfegyver, bombák, csapdák). Ugyancsak márciustól katalogizálható a gyűjteménybe. Az Alphadream (forgalmazó: Nintendo) RPG-je, a **Tomato Adventure** is hamarosan megjelenik (Japánban január 25.-én, nálunk egy picit később a fordítás miatt). A történet szerint a Ketchup Királyságban csak gyerekek élnek. Doroppasu-nak nevezik azt, aki nem szereti a ketchup-ot és a zord határvidékre száműzik, az apró Kobore faluba. Itt él a nyolc éves Demiru is, akinek egy szép napon a gonosz Abira király elrabolja kedvesét, Pasarant. Demiru felbőszül és a játékos segítségével bebarangolja a "Super-Kids" nevű banda uralta hat régiót (köztük egy szigetet, aminek lakói a Rock n' Roll-t istenítik), elkalapálja a banda nagyfőnökeit, megszerzi a rejtélyes "Játékdarabokat", helyreállítja a rendet és nyugalmat, valamint megtalálja és kiszabadítja kedvesét és a három paradicsomgyermeket: Tomakii-t, Rettoma-t és Tomagreen-t. Nagyon érdekes harcrendszer (fegyverek helyett fejleszthető, ún. "Gimmick"-ek használatával); link kábelen játszható, a Final Fantasy VIII "Triple Triad"-jához hasonló kártyajáték (aminek remek PC változata a *ttg.qhimm.com* címről szerezhető be) és egy csapat mindenre elszánt kalandor az oldalunkon (Alesa, a mechanikus dolgok nagy szakértője; Sufubii, a béka-szerű lény és Hanzo, a hírhedt Gimmick feltaláló – dé ja vu). Ha új GameBoy generáció, akkor új Motocross Maniacs – évek óta érvényes a szabály. Az első rész még fekete-fehér volt, a második színes, a legújabb Motocross Maniacs meg Advanced. Hat ördögmotoros közül választhatunk, aztán hajrá – az akadályok kerülgetése közben lehet szépen eregetni a rakétákat az ellenfélre, meg hátrahagyni nagy gonoszan némi taposóaknát. A Konami flúgos terepmotorozása, a **Motocross Maniacs Advanced** egészen pontosan március 26.-án jelenik majd meg – multi-cartridge négyjátékos móddal együtt. Hasonló csúnya dolgokat művel majd egymással egy maréknyi notórius kukac a Team 17 és az Ubi Soft **Worms World Party** GBA-konverziójában (mínusz géppapripák). Ez bármelyik pillanatban itt lehet – ami igazán érdekes benne, az a Wormopedia – egy kukac enciklopédia és a Wormpot – amiről ebben a pillanatban még nem tudunk bővebbet. Áprilisban lesz megvásárolható a **Konami Collector's Series: Arcade Advanced**, benne hat klasszikus játéktermi csemege: Gyruss, Yie Ar Kung-Fu, Time Pilot, Rush'n'Attack (nálunk Green Beret címen ismeretes), Frogger és az isteni



Scramble. Érdekes (de nem megerősített) hír, hogy a multiplayer módokkal is kibővített (?!) átiratok mind-mind külön kazettán kapnak majd helyet. Ha ez igaz, az Arcade Advance elég vaskos kis csomag lesz. Ígéretes a WDDG cseppet sem vásárlóbarát elnevezést kapott **Sadistic Boxing** c. ökölvívása, hisz erősen emlékeztet a fantasztikus "Punch Out!!" sorozatra. 12 hatalmas, csodálatosan animált ellenfelet kell majd padlóra küldenünk – hogy mikor és melyik kiadó szárnyai alatt jelenik majd meg, azt még nem tudjuk: a fejlesztők most kiadót keresnek. A THQ gondozásában megjelenő **Black Belt Challenge** szintén egy rajzfilmszerű grafikával megáldott verekedős játék lesz, amiben a 11 karakter valamelyikét választva indulhatunk a "Zero Könyvének" elveszett oldalait visszaszerezni. Tavasszal érkezik, a megszokott link kábel támogatással. A Natsume több meglepetést is tartogat nyárra: a **Pocky & Rocky with Becky** az azonos című SNES akciójáték átirata, kibővítve számos új adalékkal, a **Wizardry** pedig a számítógépes szerepjáték sorozat egy teljesen új, kézben tartható epizódja lesz – nem pedig a nemrég megjelent WonderSwan Color verzió átirata. Ha esetleg elviselhetetlenül izgalmassá válik, majd még visszatérünk rá. A **Lufia Gaiden: Ruins of Silence** (Japánban Estpolis Gaiden) c. RPG a Taito szárnyai alól reppen ki a harmadik negyedévben (Japánban március elsején), a maga bájos kis véletlenszerű katakombagenerátorával, idomítható szörnyeivel és 14 éves főhősével, akinek pillanatnyilag az a legfontosabb, hogy megkapja a hivatalos kincsvadász kvalifikációt. Ezután indulhat majd apja keresésére, aki még gyermekkorában tűnt el – igen, ahogyan az sejthető volt – kincsvadászat közben. Végül, ha valakinek a Lufia Gaiden* sem lenne elég, a Koei is bejelentette a maga kis RPG-jét, **Houshin Engi** címmel (*gaiden – japán; melléktörténet, "side-story"). A tavasszal PS2-n (szintén RPG) és GC-n (itt a Dynasty Warriors-hoz hasonló akció) is megjelenő játék a kínai mitológia Fengshen Yanyi c. epikus művéből táplálja történetét. A GC és a GBA verzió vidáman kommunikál majd egymás közt, de ha csak a hordozható gépek tulajdonosai röffennek össze, az se baj: akár négyen is indulhatunk egyszerre kincseket keresni. Karakter design: Takeshi Okazaki manga-ka*, az Explorer Woman Ray, Lyrical Karen-chan és Koi mangák rajzolója (*manga-ka – manga rajzoló – nem azonos a manga írójával; azt úgy nevezik: gensaku-sha).



ÁTIRATÁRADAT

Tsunamiként közelít egy újabb migrációs hullám, élén a Takara korai PlayStation 2-es mechanoid háborújával. A **J-Phoenix Plus** – ahogy a felcicomázott Xbox verziót elnevezték – szebb grafikát, valós időben módosítható gépezeteket (köztük egy maréknyi újat), új játékmódokat és 100 frissen kiötlött új küldetést tartalmaz majd, március idusa tájékán. A kémtársadalom krémjét ismét Bond ügynök fogja képviselni, a nemrég bejelentett GC port után most már Xbox-on is. Az MGM Interactive és az Electronic Arts közös bejelentése szerint a **James Bond 007 in... Agent Under Fire** tavasszal kerül majd a viszonteladókhoz változatlan kiszerelésben, 12 változatos küldetést foglalva magába (az FPS részeket az EA Redwood, az autósakat a Need for Speed alkotói, az EA Vancouver készítette). A PS2 eredetiről bővebben Böjtös Gabi értekezett az előző számban. A Namco is meggondolta magát a **Smashing Drive** Kockás exkluzivitását illetően – korábban még arról tudósítottunk, hogy tartós a románc; azóta bejelentették az Xbox átiratot is. Hasonlóan a GameCube megjelenéshez, a játéktermi Crazy Taxi-klón erre a gépre is az első negyedévben érkezik. Természetesen továbbra is özönlenek a PC-s játékkonverziók: a Codemasters (furcsa ellentmondásban a szintén decemberi számunkban emlegetett multiplatform stratégiájával) kizárólag a Microsoft gépére készíti a Blade of Darkness feltuningolt változatát, az **Ultimate Blade of Darkness**-t. A Rebel Act Studios játékában a híres "Gyalog-Galopp" jelenet és a Die By the Sword ill. Dragon's Blood (DC; amerikában Draconus: Cult of the Wyrm) mintájára szabadon szállnak majd a lecsapott testrészek és vért iszik a föld. A karácsonyi piacra érkezik :) A Croteam számítógépes Quake-klónja, a **Serious Sam** szintén a zimankó közepére toppan be: az Xbox átirat gyakorlatilag az első és a készülő második rész (Serious Sam: Second Encounter) kompilációja lesz; a Take-Two forgalmazza majd. A Fekete Forgószél most huncut módon a ikszről csent egy játékot: lehet átcsoszogni a szomszéd faterjához a Beach Boys kazettákért, jön a **TransWorld Surf**. Az Angel Studios / Infogrames tavaszi hullámlovaglós játéka új multiplayer módot, frissített szörfös licenceket és egy új lokációt ígér – na meg egy új, "Shark Attack" játékmódot. A fogócska szabályai egyszerűek: először is mindenki csinál egy trükköt – aki a legkevesebb pontot kapja érte, az lesz a fogó ("cápa"). Az esemény végén az a lovas győz, aki a legkevesebb időt töltötte, mint cápa. A GameCube, mint célplatform a Hudson (nyugati forgalmazó: Activision) Bloody Roar 3 c. bunyóját kapja, egyenesen a PS2 övezetből. A **Bloody Roar: Primal Fury** (keleten Blood Roar Extreme) nem csupán egy új név: az eredeti játék grafikáját jelentősen feljavították (a harcosok is részletesebb megjelenítést kaptak), új karaktereket adtak a választékhoz (új arc többek között Ganesa, aki elefánttá tud alakulni és Cronos, aki főnix formát képes felvenni) és 6 új, többszintes pálya ill. szereplőnként két új kosztüm várja az érdeklődőket. További újítás, hogy míg az eredetiben összecsapásonként csak egyszer lehetett fenevaddá transzformálódni, itt korlátlanul átalakulhatunk bármikor – természetesen energiacsíkunk rovására. A legszebb ajándék azonban az, hogy a márciusi nyugati megjelenés korábban lesz, mint a japáni debüt. A SEGA a remek Crazy Taxi konverziója után a **18 Wheeler – American Pro Trucker** kínálta kamionos kolbászolástól sem kíméli a GC tulajdonosokat, ez azonban (ahogy a PS2 változat is) mindennemű változtatás és bővítés nélkül lesz szervírozva. A forgalmazó Acclaim az év elejére tűzte ki a kiadás napját. Remélhetőleg nem lesz hasonlóan "száraz" és extramentes a TDK Mediactive október környékére helyezett **Shrek** átirata – az eredetileg Xbox "launch title" ellátogat ugyanis a Karcsú Fekete és az Apró Lila gépekre is a Digital Illusions jóvoltából.

MAZSOLÁZÓ

GBA újraélesztéseivel párhuzamosan a Cinemaware egy kellemes karácsonyi meglepetéssel is kedveskedett rajongóinak: közkinccsé tették az "It Came from the Desert" és az "It Came from the Desert II: Antheads" c. játékaikat. Letölthetőek a fejlesztő honlapjáról (www.cinemaware.com), igaz csak "korlátozott ideigí" – de szabadon. A Lizard Breath nevű álmos kaliforniai kisvárosra zúduló, az ötvenes évek szörnyfilmjeit parodizáló óriásrovar-rémálomba a PC, az Amiga vagy az Amiga vagy az eddig raritásnak számító SEGA Genesis (MegaDrive) változatban merülhetünk (utóbbi változatokba a legegyszerűbben emulátor segítségével). Ha betartják az ígéreteiket, hamarosan minden régi Cinemaware játék "public domain", azaz "a nép tulajdona", szabadon terjeszthető lesz.

Az NCL 13%-kal növeli a GameCube beszállítást a költségvetési év (annak márciusban van a szilvesztere) végéig. Így a tervezett 4 millió Kocka helyett 520,000 darabbal több kerül majd az amerikai piaci forgalomba.

Észak-Amerikában hamarosan megjelenik a Square antológiák mintájára az első három Arc the Lad epizód (PS) egyetlen vaskos, díszdobozos kiadásban; "Arc the Lad Collection" címmel. Hogy érdemes lesz addig a petákokat malacperselyben tárolni, arról az RPG sorozatot felkaroló, Lunar csomagjairól híres Working Designs gondoskodik.

Tavasszal már a játéktermekben a Guilty Gear XX, a Sammy / Arc System Works nemrég PS2-n is megjelent verekedős játéká-



nak folytatása. A Naomi GD-ROM-on tárolt "ereszdelahajamat" számos új protagonistát köszönthet (Slayer ill. Bridget – egy apáca, aki jojóval harcol) és a korábbi epizód 4 gombos harcrendszerét felváltja majd egy 5 gombot igénybe vevő (végül is ennyi ujj van az emberi kézen).

A Tecmo sajtóközleménye szerint a Japánban hamarosan megjelenő Dead or Alive 3 (Xbox) változat extra kosztümeit és bonuszait az Államok közönsége egy kiegészítő lemez formájában kapja majd kézhez. Az európai verzió kiszerelését egyelőre nem részletezték.

A Quake és a Doom után még intenzívebben lapozott bele az FPS-történelemkönyvbe a hobbi játékfejlesztés Dreamcast-on: megjelent a zsánerteremtő, klasszikus Wolfenstein 3-D konverziója is. Az elso nyilvános béta verzió már hozzáférhető crt0, a DC DevScene nagy öregjének honlapján: www.consolevision.com/crt0.



Január elsejétől kezdődően nem gyárthat senki third-party ("utángyártott") PS2 memóriakártyát az Egyesült Államokban – az SCEA legfrissebb döntése szerint stratégiai okokból nem újítják meg az erre vonatkozó engedélyeket. A bejelentést követő napon a torontói tőzsdén a Mad Catz részvényei már is látványos zuhanórepülést (22%-os esés) produkáltak. Az SCEE nem hozott hasonló döntést, a Közösség tagállamait – pontosabban az itt ténykedő gyártókat – a probléma nem érinti.

A Sony Computer Entertainment Europe levélben fordult a Channel Technology képviselőihez, amiben a cég által fejlesztett és gyártott Messiah modchip forgalmazásának azonnali beszüntetését szorgalmazta. A "Messiás" eljövetelének célja, hogy CD-R és DVD-R PS2 (és PS) lemezek indítását tegye lehetővé, boot lemez használata nélkül. A ChannelTech emberei a beígért eljárástól tartva ezt meg is tették, ám elmondásuk szerint azonnal ügyvédi segítségért folyamodnak, valamint arról is morfondíroztak egy rövidet, hogy a rivális NEO 4 design szintén sérti a Sony intellektuális tulajdonait védő törvényt (szerintük aktívan használja az eredeti BIOS porcióit), mégsem léptek fel ellene ilyen vehemensen.

Morris Sutton urat, a Majesco alapítóját Steve Race váltotta fel CEO-i (chief executive officer) minőségében. Race úr széles körű szakmai tapasztalattal rendelkezik; az elmúlt 25 esztendőben puha bőrfotelekből bizony sikerrel kalauzolt révbe számos ígéretes vállalkozást. Volt korábban többek között a MicroProse CEO-ja, a Sony Computer Entertainment America elnöke a PS piacra törésének idején; de fontos pozíciót töltött be a Reebok-nál ill. az Atari-nál is. Hasonló székfoglaló történt az Acclaim amerikai képviseleténél: az elnöki (és COO-i - chief operating officer) pozíció ezentúl Edmond Sanctis úré. Ő az ipart a Sony marketing és kommunikáció osztályán kezdte, majd az NBC-nél dolgozott (többek között volt az NBC Internet elnöke) és az NBC-Microsoft szövetség (MSNBC) létrejötténél is kulcsszerepet játszott.

Nem titok, hogy Shigeru Miyamoto-t kertészkedés közben csókolta homlokon a múzsa – s lőn Pikmin. A Nintendo of America és az S&G Flowers USA / Syngenta Seed most az igazi, valódi Pikmin-t kínálja a kertészkedő videojátékosoknak: a "Pikmin virág" (hivatalosan bejegyzett nevén: The Pikmin Flower) a Sutera nemzetség új, Bacopa Cabana válfaja és áprilistól vihető haza.



Játéktermi Rez! Az United Game Artists fantasztikus utazását a Namco új, O.R.B.S. (Over Reality Booster System) névre hallgató arcade kabinja reprodukálja majd. A rendszer játék közben teljesen zárt, a képernyő a teljes látómezőt betölti, a hang 5.1 csatornán árad. Az első, kifejezetten O.R.B.S.-ra tervezett játék a StarBlade: Blue Planet volt.



Újraéledt az SNK, közölte a földi maradványokat birtokló japáni Playmore. A cég leányvállalataként működő SNK NeoGeo főhadiszállása Kórea – az itt operáló Mega Enterprise elnöke, Sang Min Lee úr ült bele december 4.-től az új cég elnöki székébe is; igaz, csak ideiglenesen. Az amerikai iroda a tervek szerint áprilisban nyílik.

A GBA "hátára" csatolható GBATV nevezetű ketyere segítségével a hordozható miniatűr óriást már a televízióra is rácsatlakoztathatjuk. A kb. $75-os áron kapható, kompozit és S-Video kábellel csatlakoztatható kiegészítőhöz egy kis csavarhúzót is mellékelnek, hiszen az a GBA belső áramköreire csatlakozik, megsértve ezzel a garanciát. Sebesen megrendelni a gyártó UVGA honlapjáról lehet (www.gbatv.com)

A 7 milliós Svájcban elkelt a százezredik PS2 is – ennek örömére az SCE Switzerland három speciális példányt árverezett el a Ricardo svájci online aukciós házban – a 99,999. sorszámmal ellátott gép ezüst, a 100,000. arany, a 100,001. pedig bronz. A bevétel teljes összege jótékony célokra lesz felhasználva.



Míg Yuji Horii a Mainichi c. japáni lapnak adott interjút (amiben elárulta, hogy a Dragon Quest sorozat következő epizódjára minimum 2-3 évet kell majd várni), addig a Namco hivatalosan is bejelentette, hogy az Enix-szel szorosan együttműködve két PlayOnline szerveren futó, "nagyon titkos" játékon dolgoznak (a mozaikot majd az idő összerakja kedve szerint). A PlayOnline-t kiagyaló Square közben gondolt egyet és havi díjat kér majd az összes online játék használatáért, ami a hálózatukon bonyolódik (maga a tagság és az összes egyéb szolgáltatás – e-mail, chat, stb. – díjtalan).

A Square után most a SEGA barangolt ingoványos területre: az első, "JAM" címre keresztelt rövidfilmjük (rendező: Joji Iida – az Another Heaven ill. The Spiral [Rasen] c. thrillerek direktora) júniustól gyűrűzik be a japáni mozikba. A teljes mértékben munkaállomásokon készült számítógép-generálta film 70 millió yen-t (megközelítőleg $549,000-t) szakított ki a költségvetéséből és a cég képviselői szerint ez csupán a kezdet – hamarosan teljes gőzzel beindítják a mozibiznisz.

Tavaly márciusban jelentek meg az első hírek a Microsoft és az NTT Communications közös online terveiről – decemberben Shinichiro Ata úr, az Xbox divízió japáni elnöke közölte a nagyérdeművel, hogy a broadband hálózat rendszerbe állítása a konzolkiadást követő hat hónapon belül megtörténik. Kár, hogy ez a kezdetekben egyszerű puzzle- és kártyajátékokat jelent – a komplex online multiplayer játékokra (lásd Unreal Championship) valószínűleg egészen karácsonyig várni kell majd. A bejelentésre villámgyorsan reagált a Sony – a májusi E3 kiállításon már ők is közzétették ugyan egy amerikai helyzetjelentést (ott az AOL Time Warner, a Macromedia, a Real Networks és a Cisco sorakoztak fel, mint partnerek), de Japán se maradhat ki: ők is az NTT-vel (Nippon Telegraph and Telephone Corp.) álltak össze. A telecom óriás NTT Broadband Initiative leányvállalata a jelentések szerint több, mint $200 milliót fordított ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) szolgáltatásának bővítésére a megállapodás kedvéért. Az SCE további partnerei Japánban a Yahoo! Japan és a Softbank Corp. – közös erővel fejlesztenek és kínálnak majd olyan szolgáltatásokat, mint online játék, zenehallgatás vagy mozi (de részt lehet majd venni árverésen, firmware-t frissíteni, olvasgatni a híreket vagy telefonálni is az Internet segítségével). A pontos részleteket és a készülő broadband-kompatibilis online játékokat a tervek szerint egy különleges konferencián leplezik majd le, februárban. Amit már most tudni: természetesen havi díjat kell majd fizetni, a szolgáltatás lelke pedig a Sony DNAS (Dynamic Network Authorization Service) adatbázisa lesz. A DNAS lényege, hogy aktívan "figyeli" a felhasználót – mikor mit töltött le, mikor jár le a "bérelt" játékideje vagy a letöltött demó szavatossága, stb. – és minden információt továbbít a központi adatbázisba (hasonló rendszer ellenőrzi a PlayOnline-t). Az egész buli áprilisban kezdődik majd az új, 40 GB-os merevlemezt és ethernet portot is magába foglaló modul megjelenésével párhuzamosan (a modult ott bérelni is lehet majd). Ugyanebben az időben indul a szolgáltatás az "All and Usen" kábeltársasággal kötött szerződés értelmében a CATV Broad-Gate-01 hálózaton (Reuters). Jelenleg a Sony a Fujitsu-val tárgyal Japán legnagyobb Internet-szolgáltatójának, a Nifty Corp.-nek (Fujitsu leányvállalat) az adásáról-vételéről (Nihon Keizai Shimbun). A konzolpiac igyekezete, hogy behálózza a játékosokat, dicséretes: azonban azt sem árt megjegyezni, hogy a Yahoo! Japan legutóbbi felmérése szerint a PS2 tulajdonosok 54%-át a lehetőség teljes mértékben hidegen hagyja – a megkérdezettek jelentős többsége pedig a személyi számítógépet preferálja, mint az Internet elérésének a felhasználó számára leginkább barátságos módját.



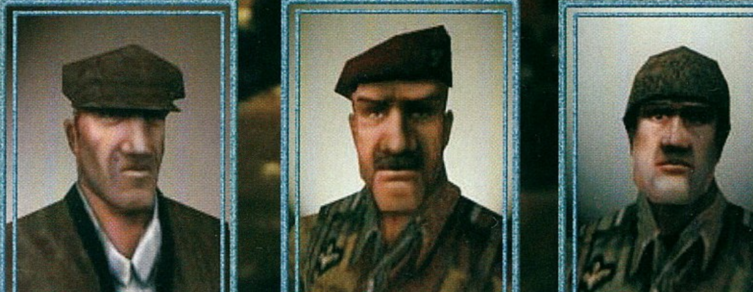
Az NTT hálózatot használó első fecskék egyike a Final Fantasy XI lesz. A (Japánban) márciusban megjelenő online RPG-hez a nemrég tartott Square Online Party-n a Logicool (Logitech Japan) jelentett be izgalmas perifériát: egy NetPlay Controller névre keresztelt billentyűzet / Dual Shock 2 fúziót. A "billentyűpad" a játékkal egyidőben kerül majd forgalomba, hisz kifejezetten ahhoz tervezték – a prospektus szerint. Szerintünk átlapozták az ASCII GameCube-kiegészítőket felvonultató katalógusát :)



Nem csak az nVidia körül szaglászott a SEC (Securities and Exchange Commission): a Take-Two Interactive könyvelési eljárásaiban is találtak kivetnivalót. A tavaly május óta tartó huzavona lezárásaként James David pénzügyi igazgatót Albert Pastino váltotta fel; ám úgy tűnik elkéstek: a Levy and Levy, P.C. ill. Wolf Popper LLP irodák egymástól függetlenül máris eljárást kezdeményeztek a kiadó ellen. A vád: a részvények árának művi inflációja kitalált bevételekről szóló jelentések közzétételével – számolt be a Reuters hírügynökség.

Márciusra megválik filmstúdiójától a Square, jelentette a Honolulu Advertiser. Az eladás körüli tárgyalások – meg nem nevezett amerikai vállalatokkal – jelenleg is folyamatban vannak, árulta el az interjúban Yoichi Wada elnök. A Square Pictures utolsó munkája egy, az FF-moziban is bevetett technikákat felhasználó 10 perces rövidfilm, ami az "Animatrix" project része (népszerű anime művészek alkotásainak gyűjteménye – előzetest a Matrix Revisited DVD-n találhat az érdeklődő).

reiker@eigo.co.jp



A PISZKOS TIZENKETTŐ

Történnek még csodák! Megérkezett ugyanis a hírhedt és roppant igényes kommandó-szimulátor, a Hidden and Dangerous Playstation verziója. Mindenki azt hitte, hogy képtelenség áthozni ezt a programot PS-re, mégis – még ha komoly áldozatok árán is – de sikerült.

Ez a program eredetileg a keményebb masinákon startolt, PC és Dreamcast tulajdonosok élvezhették, már még DC-n sem produkált folyamatos sebességet, míg a PC-s verzió esetében a gatyánkat is rákölthettük a gépre, hogy játszhatóan menjen. Ezek után felmerülhet a kérdés: hogy tudták akkor áthozni Playstationre? Most körülbelül úgy érzem magam, mint amikor a Street Fighter 2 Konzol és Amiga verziója után valaki kitalálta, hogy ki kéne adni C64-re is. Igaz kissé durva a hasonlat, de lassan tényleg kezd a Playstation a mai konzolgépek között a "C64" lenni. Elég kemény árat fizetünk azért, hogy a H&D elfusson gépünkön, ugyanis a készítőknek sok mindenről le kellett mondaniuk a játék konvertálása közben. Többek között a grafikát butították le, szinte már a felismerhetetlenség szintjére. Biztos vagyok benne, ha nem csak egy konverzióról lenne szó, a Playstation ennél sokkal igényesebb grafikát is képes lenne mozgatni, nézzük csak a Rainbow Six-et, vagy a Spec Ops-t. Ezúttal viszont be kell érnünk ennyivel. A táj teljességgel mozdulatlan, a vizet, a fákat és még az ellenfeleket illetően is. Az ellenségek általában alig mozognak, csak egyhelyben állnak és lőnek, illetve a mozgásukat mi nem vesszük észre. Egyrészt, mert a kirajzolás távolsága szinte az orrunk hegyéig sem ér és csak azt látjuk, hogy nincs ott senki, aztán hirtelen ott terem és megöl minket valaki. Ha mozogni látjuk őket, akkor sincs túlanimálva a dolog, csupán csúsznak a föld fölött. Emellett még fel kellett adniuk a team játékot és a csapatirányítást is. Ahogy én láttam a térképet és a 3D briefinget is száműzték a játékból. Ebből az a probléma következik, hogy egy szöveges pályaismertetőn kívül semmilyen információt nem kapunk a küldetésről, így fogalmunk sincs merre lehetnek elbújva a gonosz maskarások. Elindulunk a pályán, egyszer csak megöl minket valaki. Ilyenkor a gép ráközelít a gyilkosunkra, így láthatjuk hol állt és ki volt az. Újrakezdjük a pályát egy ember veszteséggel a csapatunkban, továbbá egy kis töltésből fakadó időveszteséggel. Kilőjük az előbb felfedezett katonát, majd haladunk amerre jónak látjuk. Egyszer csak megint lövés hangokat hallunk és észrevesszük, hogy rohamosan fogy az energiánk. Egy sniper ismét leszedett minket, a gép megmutatja hol volt, újrakezdjük és ez így megy. Kivéve persze, ha nem vagyunk nagyon ügyesek, okosak, ha 100 cm-es TV-n játszunk maximum fényerővel, úgy talán észrevehetjük, hogy van ott valami fekete maszat, aki biztos egy katona lehet és ki kéne nyírni távcsöves puskával.



PIXELHEGYEK

Az első küldetések hegyes-dombos vidéken játszódnak, egy völgyben, ahol a folyó mentén haladunk és írtjuk az ellenfél bázisait. Valójában pixel hegyeken lépkedünk és ez olyannyira látszik, hogy az már szinte fáj. Mondhatnám azt is, hogy a program grafikája egyenesen ocsmány. Emellett, ahogy a DC verzióban sincs, itt sem találunk semmiféle videó bejátszást. Zenei aláfestés nincs, csak a menüben, de ott is gyatra. A hangok olyanok amilyenek, nem nagy szám. Sajnos az összkép nem valami csodás és maga az engine is nagyon lassúra sikerült – nem mintha a többi verzió híres lett volna a gyorsaságáról. Playstationön folyamatosan akadozik, néhol már tényleg idegesítővé válik.



Nem tartalmaz se többjátékos, se hálózati lehetőséget sem, igaz ezeket a DC verzióból is kihagyták. Kizárólag egyedül láthatunk a küldetéseknek, melyekből összesen hat darab van. Mindegyik küldetés 1-6-ig tartalmaz pályákat, különféle elvégezendő feladatokkal. Mindig nagy dilemma előtt állnak a programozók, mikor egy eredetileg billentyűzetre készült cuccot kell áthozniuk a konzolok irányítójára. A DC irányítón, ahogy azt már a Csipi kollégám említette, egy korábbi számunkban, elég brutális kombinációk születtek. Több gomb keresztül-kasul kombinálható, nyomogatható. A PS verzióban nem kell túlságosan félnünk attól, hogy belegabalyodunk a gombkiosztásba, részben azért, mert magasról tojtak rá a fejlesztők. Ami nagyobb melót igényelt volna, azt inkább kihagyták. Így nincsen futás és séta közötti átkapcsolás sem, csupán adtak az embereknek egy a kettő fokozat közötti mozgási sebességet. Nincsen bonyolult kombináció az embereink közötti átkapcsolásra és nincsen nézetváltás sem. Csak belső nézetből láthatjuk a harcot, így egy kissé doomosabbra szorítva a kommandó érzést. Nem lesz olyan, hogy csapatban haladunk és fedeztetjük magunkat egy társunkkal, sőt még a térképet is fölöslegesnek találták betenni, hiszen az főleg a csapataink elhelyezésére szolgált a DC verzióban. Amellett persze a tájékozódásra is, de – nézzük a dolgok pozitív oldalát – egy gombbal kevesebb, így ezzel sem kell már bajlódnunk.

A BEVETÉS

Pár szóban azért összefoglalnám tapasztalataimat a kezeléssel kapcsolatban. Elsőként az emelném ki, hogy emberünk nem mindig megy arra, amerre mi szeretnénk, általában abból az okból kifolyólag, hogy beleakad a pályán elszórtan található objektumokba. Például a fák leveleibe, a kiálló fűcsomókba, a dobozokba, házak oldalába, stb. Megnehezíti a mozgásunkat továbbá a hihetetlen mértékű akadás és lassúság a fejünk forgatása közben. A terep látószögét egyszerűen nem zsugoríthatták még jobban le, hogy ne akadjon a scroll, mert akkor semmit se lehetne látni a környező világból. Így viszont képtelenek vagyunk pontosan célozni, mert mindig túlcsúszik az ellenfélen a képzeletbeli célkereszt (ugyanis azt is lefelejtették). A fegyvereket tartó kéz és a fegyver is teljesen mozdulatlan még lövés közben is – ha jól emlékszem a belső nézet a DC verzióban is gyenge volt, itt viszont nincs lehetőség más nézetre. Alapból nagyon lassan forog a kamera, de az R1 lenyomása mellett gyorsíthatunk rajta. Ilyenkor teljesen fékeveszetten pörög össze-vissza. Egyébként az R2 nyomva tartásával és a fel/le irányok kombinálásával tudunk váltani a kúszó és álló helyzet között. Az analóg irányítóval, vagy az irányokkal tudjuk forgatni fejünket, míg a Háromszög, Kör, X és Négyzet gombok a haladási irányokat helyettesítik. A Select-tel tudunk a nálunk lévő tárgyak listájára lépni, ahonnan az X-szel vehetjük kézbe a kiválasztott fegyvert vagy egyéb hasznos cuccot. Az L1 lenyomásával tudunk tüzelni, vagy eldobni a gránátot, használni a rádiót, stb.

A nálunk lévő cuccokat akár mi is kiválaszthatjuk, ha a menüben a kezdésnél nem hagyjuk a gépnek, hogy megtegye. Ugyan így válogathatjuk össze csapatunkat is. Viszonylag sok katona közül csemegézhetünk, bár mindegyik képe egyformának tűnik, így nehéz lesz különbséget tenni közöttük. Tulajdonságaikban lényeges különbségek vannak. Van, aki csak mesterlövészetre alkalmas, hiszen ellenálló képessége alacsony, viszont kiválóan céloz. Az ő kezébe értelemszerűen távcsöves puskát adjunk, míg a rohamosztagosoknak minigunt vagy smartgunt. Amint meghalunk az egyik katonánkkal, törlődik a csapatból és automatikusan a soron következőt adja be a gép. Számít az is, hogy mennyire van megpakolva szerencsétlen emberünk. Ha telinyomjuk dinamittal, mikor az adott pályán erre semmi szükség sincsen, valószínűleg alig fogja vonszolni magát a súlytól és még töltény se lesz nála elég. Egyébként a terhelést egy piros csík és százalék is jelzi a felfegyverzésnél. Különben érdemes megnézni a gép miket tesz be alapból felszerelésnek, hátha szükséges valami lényeges tárgy, vagy fegyver a pálya véghezviteléhez (ez sajnos máshonnan nem igen derül ki). Utána dobáljuk ki a fölösleges dolgokat, és válogassunk kedvünkre. Ha meghalunk, vagy túljutunk egy pályán, újra a briefing menübe kerülünk, ahonnan elmenthetjük állásunkat a memóriakártyára. Sajnos a mentésen és töltésen kívül a játék beállításaiban nem igazán enged belepiszkálni a program, csupán a hangerőt és a képernyő helyzetét módosíthatjuk. Harc közben sincsen lehetőség semmiféle beállításra, a Start megnyomására csupán egy Pause menü jön be, ahonnan folytathatjuk a játékot, vagy kiléphetünk. Különben is teljesen elhagyták a képernyőről a kijelzőket és az iránytűt is. Csak a kiválasztott fegyver, az embereink (tehát újrakezdéseink) száma és az energiacsík maradt meg.

Sokat gondolkoztam rajta miután megírtam a cikk legjavát, hogy miért hordom le ennyire a programot. Hiszen ennyire csak nem lehet rossz, mint ahogy én most bemutattam. Fogtam a lemezt és betöltöttem újra és nekiestem még egyszer. Fél órányi játék után ismét arra jutottam, hogy inkább mégsem kínzom magam. Rájöttem, hogy ha nem lenne muszáj írnom róla, sosem játszanék vele önszántamból. Az egy dolog, hogy átiratról van szó, és mint olyanok sosem szoktak a legjobban sikerültek lenni, viszont ennyire elcseszni sem kellett volna a dolgot. Ennél azért jóval többre képes a Playstation.

TIPPEK A KÜZDELEMHEZ

Mikor a Martin arra kért, hogy játsszam végig a programot, szerintem még ő sem gondolta, hogy milyen drasztikus változásokon esett keresztül a Playstation verzió. Éppen ezért tényleg semmi értelme a végigjátszás közlésének, mivel csak a DC esetében lehetne írni olyan taktikai és stratégiai lépésekről, amire az ember magától esetleg nem azonnal jön rá. Ez esetben viszont totálisan kiölték a programból a stratégiai részeket, a már említett csonkításokkal. Maximum arról tudnék írni, hogy bizonyos pályákon hol találhatók az ellenfelek, akiket ki kell nyírni, továbbá merre kell futni. Erre sokkal alkalmasabb lenne, ha térképet közölnénk a pályákról. Mivel a feladatom mégis az, hogy segítséget nyújtsak azoknak, akik belevágnak a veszélyes lopakodó akcióba, kénytelen vagyok legalább tippeket adni a végigjátszáshoz.

Elsőként mindig ügyeljünk arra, hogy elég töltényt pakoljunk fel emberünkre, főleg ha bénán céloz, mert kétszáz minigun tölténnyel bizony hamar a hullaházban végezhetjük. Ha kilőttünk egy katonát, győződjünk meg róla, hogy valóban meghalt -e, mert néha csak elesnek, és mikor mi tovább futunk felpattannak és hátba támadnak (inkább csak a későbbi szinteken). Mikor valaki meghal, eltűnik a tetem, csak a felszerelése marad a pályán. Úgy vettem észre, hogy nem tudjuk felvenni az ellenfél által elejtett cuccokat.

Az első misszióban meg kell mentenünk néhány lezuhant olasz csapattársunkat, akik fogságba estek a járműveiknél. Első lépésben, a legelső pályán a feladatunk a folyó túlsó partjára való átjutás lesz. Mivel a körzet minden hídját lebombázták már, az utolsó épségben maradt vasúti hidat egy rakás katona őrzi. Észrevétlenül itt képtelenség lenne bejutni, éppen ezért fölösleges is ilyesmivel foglalkozni. Fogjunk kézbe egy géppisztolyt és rontsunk végig a part mentén. Hamar két ácsorgó őrbe botlunk, akiket mészároljunk le. Utána egy kőhöz érünk, mely mögé behúzódhatunk a sniperek golyói elől. Ha mindenki a helyén van és nem csalta el őket a zaj, akkor lesz két őr a ház közelében, az egyik a dobozok mögött, a másik a ház fala mögé bújt. Egy harmadik őr pedig a hídon sétál és ha épp erre jön, bizony könnyedén hátba támadhat minket. Sajnos, mint már említettem







Colt 1911

Egy általános kézi fegyver, melyet csak akkor érdemes bevetni, mikor már nagyon fogytán van a töltényünk a komolyabb tűzerejű fegyverekből. Mellesleg a kép, ahogy a kéz a pisztolyt tartja a játékban, egy szóval röhejes.

Gépfegyverek

Többfajta is található a játékban, ezek többnyire súlyukban és hatótávolságunkban különböznek. Az viszont mindegyikre igaz, hogy jól jönnek, ha több ellenfélre lövünk egyszerre, hiszen koncentrált csapást zúdítanak az ellenre, csak végighúzzuk a fegyvert egy soron és hullákkal leszünk körülvéve. Viszont elég sok töltényt zabálnak és nehéz vinni őket. Csak ésszel pakoljunk belőlük.

Bren gun Hatótáv: 600m, Browning gun hatótáv: 1500m, MG 34 hatótáv: 600m, ZB 26 hatótáv: 600m

Sub Machine Gépfegyverek

A legáltalánosabban használt fegyverek a SubMachine géppisztolyok. Célszerű minden emberünknél, minden küldetés alatt tartani egyet belőle. Valamivel könnyebbek a sima géppisztolyoknál és jóval kevesebb töltényt is zabálnak. Hatótávolságuk sokkal kisebb, mint a nagyobb társaiké.



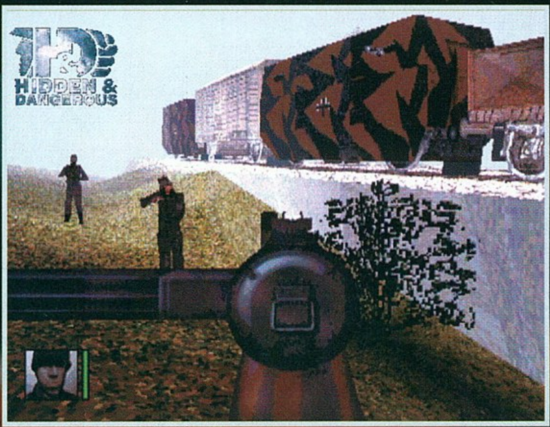
alig látni, hogy van -e ott valaki, részben az éjszaka, részben a program hibája miatt. Lehetséges, hogy egy katona az alagút bejáratánál is rejtőzik, ezért óvatosan és körültekintően haladjunk. Ha már tiszta a terep, átkelhetünk a hídon. Vigyázat, mert a hídról leérve azonnal szemben találjuk magunkat egy másik hídon sétáló őrrel, továbbá az út két szélén is lesznek orvlövészek. A ház mellett menjünk el, a folyó másik partján haladunk előre. Vigyázzunk, mert a házból katonák fognak előjönni a zajra és hátba támadnak minket. Ezután már csak el kell érni a kijelölt helyet (teherautó) a pályán és kész is vagyunk.

FEGYVEREK A JÁTÉKBAN:

Elég sokféle fegyver közül választhatunk egy új bevetés elkezdésekor, ezért nem árt ismerni, melyek is ezek és mit érdemes magunkkal vinni.

Combat Knife

Egy teljesen szimpla késről van szó, melyet remélhetőleg nem kell majd használnunk a harc során. Illetve ha odáig fajul a dolog, hogy már semmi más fegyverünk nincsen, akkor már úgyis mindegy…





Sten gun hatótáv: 160m, MP 40 hatótáv: 150m, MP 44 hatótáv: 700m

Puska

Közepes méretű és hatótávolságú fegyver. Nem igazán érdemes használni, mivel nem éppen a pontosságáról híres. Amikor puskát van kedvünk használni, sokkal jobb szolgálatot tesz a távcsöves.

Johnson M41 hatótáv: 400m

Sniper fegyverek

Talán a legfontosabb fegyverek egyike a Hidden & Dangerous-ban. Ha épp észreveszünk egy ellenfelet, azonnal célszerű leszedni távcsöves puskával, mielőtt közelebb lépnénk és észrevenne. Sajnos ők is használják és többnyire előbb vesznek észre minket, mint mi őket. Azért is érdemes használni őket, mert roppant halk módon gyilkolnak és ez különösen jól jön majd azokon a pályákon, ahol nem csaphatunk zajt. Tanuljuk meg pontosan használni őket.

Lee Enfield MK4 hatótáv: 800m (ezzel a fegyverrel kezdesz), K 98 hatótáv: 1500m (ezt használják az ellenfelek is)

Vállról indítható rakéták (Bazooka)

A legjobb poénok egyike, bár sajnos a legtöbb küldetés során teljességgel használhatatlan. Nagyon kevés rakétát lőhetünk el velük, nagyon nehezek ezért ha valakinél bazooka van, nem igazán tud már más komoly fegyvert cipelni. Talán egy Submachine gun-al még el lehet vinni, de dinamit és időzített bombákkal vagy aknákkal már nemigen.

További hátrányuk, hogy azt az egy vagy két rakétát amit elbírunk, roppant hamar mellé lőhetjük a célkereszt hiányában.

Gránátok

Kiváló fegyver, csoportokba tömörült ellenfelek kiiktatására, szobák megtisztítására, házak felrobbantására. Sajnos a Playstation verzióban nem állítható a gránátok eldobásának ereje, ezért csak a dobás szögével tudjuk változtatni mennyire repüljenek.

Aknák

Inkább csak járművek ellen érdemes bevetni őket, vagy esetleg komolyabb fegyverzetű kommandósok likvidálására.

Anti-tank akna: Koncentrált robbanás és hatóerő, a nagyobb páncélzat átütésére

Anti-infantry akna: Szétterjedő robbanás, minél több közelben lévő gyalogos megsebesítésére

Időzített robbanóanyagok

Sokat kell majd használnunk ketyegő bombákat. Amint egy misszió azt mondja, hogy egy ellenséges építmény elpusztítása lesz a feladat, több mint valószínű, hogy ilyeneket kell majd alkalmaznunk. Miután kiválasztunk és felhelyezünk egy ilyen szörnyeteget, érdemes minél előbb eltakarodni a közeléből, jó messzire, különben könnyedén magával ránthat a robbanás ereje.





TÁRGYAK A JÁTÉK SORÁN

Kulcsok: mily meglepő, zárt ajtók nyitására használhatók, többnyire fontosabb katonák halálakor ejtik el. Nem minden esetben szükségesek a továbbjutáshoz van, hogy csak egy gyorsabb utat nyerhetünk általuk.

Fényjelző pisztoly: Korom sötétben való világításra érdemes használni. Vigyázzunk vele, mert az ellenfelek is észrevehetik és ezáltal eláruljuk helyzetünket.

Távcsövek: A távolban lévő ellenfelek megfigyelésére lenne alkalmas, de nekem nem sikerült zoomolnom vele, csakúgy, mint a Sniper Riffle távcsövével sem. A DC verzióban biztosan lehet. Valóban fölösleges a használatuk, egyrészt mivel nem sokat látni velük, másrészt, mert a Sniper fegyvereken is van távcső, de azzal kapásból le is szedhetjük az ellenfelet.

Rádióadó: Csak a későbbiekben lesz rá szükségünk. Vízi, illetve légi segítség vagy erősítés hívására. Letesszük a földre, majd az érkező csapatok az jeladásunkat bemérve találhatnak ránk.

Tibi

HIDDEN & DANGEROUS

TAKE 2 INTERACTIVE

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	ELMEGY
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ PLAYSTATION-RE IS MEGJELENT
× TÚLSÁGOSAN IS SOKAT BUTÍTOTTAK RAJTA

6 pont


www.nintendo.com
GAME BOY ADVANCE™
Forgalmazá:
Stadlbauer Kft,
2045 Törökbálint
GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY ADVANCE
START
SELECT
Wide color screen
32bit
GAME BOY ADVANCE™
Konzol minőségű játék, mindig veled van
Nintendo®
GAMING 24:7
TM and (R) are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©2001 Nintendo.



JESSE JAMES ÉS NÉPI ZENEKARA

Huhú, azt ti nem tudjátok elképzelni milyen makacsak ezek a mai gépek. Mindegyiknek megvan a maga lelki világa, kivéve talán a PC-nek, mert az egy halom vas. Nos, a héten már mindent kipróbáltam, talán egy kívülálló számára infantilisnek is tűnhettem. Próbáltam rávenni az otthoni Playstation-ömet, hogy az a CD amit most beleteszek az jó, és töltse be, de megmakacsolta magát. Megtisztítottam, oldalra állítottam, de semmi eredmény. Minden lemezt beolvasott, csak ezt nem. Szereztem egy másik gépet, az se akarta a jót. Hát bevonszoltam magam a szerkesztőségbe és az egész 576 Team együtt imádkozott a PS-nek, hogy indítsa már el azt a fránya programot. A kollektív tudat végül meggyőzte, ennek köszönhetitek, hogy Jesse James bácsival most bemutatkozik nektek.

James bátyó egy igazi kemény csávó, mondhatnánk szimplán azt is, hogy "törvényen kívüli". A haverjával ketten ők védik meg a vadnyugati városkákat, ha már a sheriff nem hajlandó kimozdítani a hájas seggét az irodájából. Van ám a mi belevaló hősünknek egy nője is, mégpedig stílszerűen egy pincérnő. A csajszit elrabolják és minden baj, itt kezdődik. Végtelen harag gyülemlik Jesse-ben és elindul, hogy minden bűnözővel végezzen. A főszereplőkkel, az ellenfelekkel és a tequilát kortyoló mexikóival is megismerhetünk a kezdő animációban, ami a korszakhoz híven fekete fehér, és újságcikkeket mutat.



A játék egy House of the Dead stílusú lövöldözős anyag, igazán igényes grafikával, hihetetlen gyors mozgással és nagyszerű zenei aláfestéssel. Leginkább azokra a játéktermi programokra hasonlít, ahol egy pedált taposva kell kiugrálni a fedezékek mögül és leszedni minden ellenfelet. Nem mondanám azt, hogy tartalmas a játékmenet, főleg hosszabb távon, de mindenképpen szórakoztató. Végignyomhatjuk a történetet, játszhatunk a már teljesített pályákon külön arcade módban, továbbá teljesítményünkkel megnyithatunk apróbb játékokat is (subgames). A fő problémát a szavatosságon túl a célkereszt lassúságában és kissé pontatlanságában találtam. Nehéz egy fedezék mögül kifordulva pillanatok alatt becélozni egy bűnözőt, még analóg karokkal is. Továbbá iszonyúan megnehezíti sikert az idő, melyből iszonyatosan kevés van, minden másodperc számít. Alapból hiába vagyunk gyorsak, semmire sem megyünk vele. Egy teljes csapatnyi ellenség kicsinálása legtöbbször plusz időt ad és figyelnünk kell a rejtőző tárgyakat, no meg kilőni őket, hátha időt vagy életet nyerünk általuk. Ami a legjobban tetszett az mégis a villámgyors mozgás és a pergő akció volt. Unatkozni azt nem fogunk, ezt garantálom, kivéve ha már századszor megyünk neki és mégis elfogy az időnk.



JESSE JAMES: GUNFIGHTER

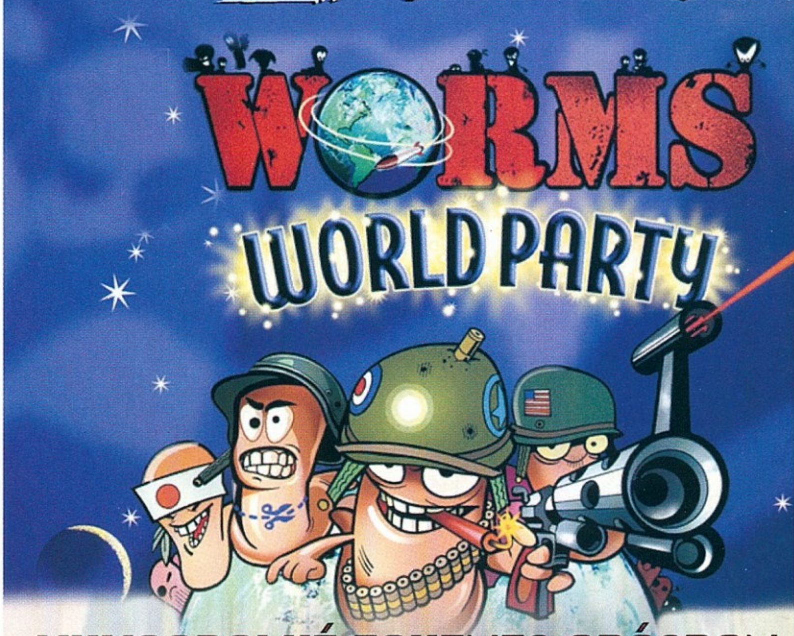
UBISOFT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ IZGALMAS LÖVÖLDÖZŐS STUFF ÉS MÉG GYORS IS
× AZ IDŐ TÚLSÁGOSAN SZOROSRA VAN SZABVA

8 pont



KUKACBALHÉ EGYENES ADÁSBAN

Valódi siker a maga nemében a Worms! Nem csak, hogy szinte a létező összes géptípusra megjelent, de nagy népszerűségnek is örvend. Az újratervezett Worms figurákkal és grafikákkal ugyan nem mindenki tudott teljességgel megbarátkozni, de azért elmondhatjuk, hogy összességében az előnyére változott a játék. A mai napig nem állnak le a fejlesztéssel és a konverziók készítésével, biztosra veszem, hogy hamarosan Gameboy Advance-re is kijön valami (illene legalábbis, ha már Gameboy-ra volt Worms1), továbbá a Hyperion software készíti a Worms Armageddon Amiga átiratát, miközben Playstation-re most érkezett meg a Worms World Party.



Az új rész lényegében teljességgel az elődök alapjain nyugszik, viszont új helyszínek, még több multiplayer lehetőség és single player mód is jellemzik. Ez utóbbi teljesen új küldetésekkel állítja szembe a játékost. Valójában egyszemélyes kommandót fogunk nyomni a csapatunkkal, természetesen akció-stratégiához illő módon. Kapunk egy teljesítendő feladatot, és elhelyeznek a pálya valamilyen életveszélyes szakaszára. Például az első küldetés esetében egy süllyedő hajón tartózkodó terroristától kell megszereznünk egy bizonyos bőröndöt. Már a legelső misszió a mélyvízbe dob minket, a szó szoros értelmében, ugyanis egy csónakkal érkezünk és ha másodperceken belül nem agyaljuk ki, hogy egy létrát elforgatva és arra rámászva juthatunk fel a hajóra, akkor bizony elnyel a tenger. A vízszint egyfolytában emelkedik, minden lépésünket követően. Tehát jó lesz minél előbb a magasba másznunk. Használjuk a csónakban talált cipőt, mellyel még magasabbat ugorhatunk. Általában minden lépésünknek átgondoltnak kell lennie, mert ha egyet elfecsérelünk fölöslegesen, nem sok esélyünk marad a győzelemre. Egyszóval piszok nehéz a program, és ebben az irányítás sem lesz a segítségünkre. Sokszor fordul elő, hogy rosszul ugrik, nem akkor mikor kell, stb. Ha meghalunk, azonnal vége a játéknak, a menübe kerülünk, ahol újból kezdhetünk mindent. Hosszú időbe telik, mire újra nekieshetünk a próbálkozásnak.



A játék többi része már ismerős lehet az előző epizódokból. Van gép elleni játék – bár a gép nagyon buta és rengeteget gondolkozik a lépéseken, hiába öreg és fáradt már szegény Playstation agya – továbbá nyomulhatunk a haverokkal bajnokságon és deathmatch módban is. Mindehhez nincs szükség két irányítóra, felváltva vezényelhetjük csapatainkat. A menürendszer némileg átalakult, szükség is volt rá, mert még több beállítási lehetőséget kapunk, köztük a beszólások kiválasztását egy rakás nyelv közül, a csapatok teljes szerkesztését és felfegyverzését is. A zene nem különösebben kiemelkedő és a grafika is a már jól megszokott Worms stílust hozza. Mégis egy kedves és igényes játékkal állunk szemben, mellyel a stílust kedvelők kellemesen elszórakozhatnak.

Tibi

WORMS WORLD PARTY

TEAM 17

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MÉG MINDIG WORMS RULEZ
× A KÜLDETÉSEK TÚL NEHEZEK, SOKAT TÖLT

7.5 pont



PLAYSTATION LELTÁR

JUMPSTART WILDLIFE SAFARI

Talán minden idők egyik legegyszerűbb menüjében találja magát, aki betölti ezt a játékot. Mindössze egy New Game és egy Continue felirat árválkodik szegény kis képernyőnkön. Aztán, mint utóbb kiderült, amilyen egyszerű a menü, olyannyira egyszerű maga a játék is. Egy ál 3 dimenziós mászkálós-gyűjtögetős programmal állunk szemben, az ötletszegény, kezdetlegesebb fajtából. Két, plusz egy titkos szereplő közül választhatunk, majd velük járhatjuk be a pályákat. Amiken mindössze egy azaz egy irányban haladhatunk, jobbra. Merthogy hiába háromdémesek a szereplők az objektumok, az akadályok és a háttér is, a mozgás sajnos le van korlátozva kétdésre. A szintválasztó képernyőn találjuk a pályák bejáratait alá Crash, persze kezdetben, ahogy azt már megszokhattuk, mindig csak az első pálya elérhető, a többi majd, csak ha rendesen gyűjtögettünk az előzőn. Egyébként szintenként adott számú csillagot kell begyűjteni (Mario?), a végén úgyis a miénk lesz egy bazi nagy kulcs (Mario?), amitől eltűnik a következő pálya bejáratát záró



lakat. A grafika nem egy nagy szám tipikus fa, bokor, láda, szikla csak a világ szférájától függően változik, ez igaz a hangokra is bár, a bárgyú szereplők rendesen pofáznak ténykedéseiktől függően. Mindegyik pályacsoporton belül van egy plusz feladat is, például: összeszedni a strucctojásokat, vagy az ABC betűi szerint kipótolni a hidakat. Az összegyűjtött csillagokat aztán beválthatjuk egy külön opciónál, ahol cserébe mindenféle érdekes dolgokat kaphatunk, játszhatunk például párkeresőt is. Végül is nem olyan rossz mintha kétszer ilyen rossz lenne, csak túl egyszerű, minden szempontból. Igaz az is hogy kicsiknek való. Elég kicsiknek...



5.5pont

PINBALL POWER

Na, ez a program aztán jó néhányszor megkavart az elején. A CD-re ugye az volt ráírva, hogy Power Pinball, úgyhogy gondoltam is magamban, hogy ez csakis egy flipperjáték lehet. Mikor azonban elindítottam a játékot, egy hosszú bevezetőnek lettem tanúja, amiben megjelent a néhai Artúr király, az excalibur, sőt még Stonehenge is. Csak pislogtam nagyokat (amikre már csak azért is szükség volt, mert a bevezető ugye képekből és feliratokból áll, amiben a feliratok extra kicsire sikerültek, úgyhogy ember legyen a talpán, aki szemüveg nélkül képes elolvasni). A főmenü egy lovagot ábrázol, a játék címe pedig Pinball Power, na mondom ez csak valami elvont fantasy RPG lehet, így is véltem egészen a START lenyomásáig, amikor is bejött egy flipper asztal. Szóval mégiscsak egy flipper! Az persze csak költői túlzás, hogy bejött egy asztal, mert az említett berendezési tárgy mindössze a képernyő felét foglalja el, a másik felén a menüpontok kaptak helyet. Ez sajnos így marad az egész játék alatt, tehát vizuálisan a program igencsak satnya, nemhogy csak egy egyasztalos flippert kapunk, de még az is le van kicsi-



nyítve. És hogy mindennek mi köze az intróban olvasható történethez? Mindössze annyi hogy az asztalt e köré a mondakörre építették fel. Megtalálható itt minden mi szem-szájnak ingere, még a kerek asztal lovagjai is. Ha bizonyos speciális helyekre ütjük a golyót, megjelenik a történet egy-egy szereplője, akinek valamilyen cuccra lenne szüksége, és onnantól kezdve kereshetjük azt a bizonyos tárgyat az asztalon, feltéve, ha a nagy pontszámra vadászunk. Ami nem lesz egyszerű mutatvány, mert az asztal olyan kicsi, hogy a nagy zsúfoltságában nehéz bármit is megtalálni. Zene az nincs, irányításról meg inkább ne beszéljünk egy



flipperjáték esetében. Inkább én tiltalak el ettől a játéktól, mintsem a gép, amikor elkezded rugdosni.

3 pont

CABELA'S BIG GAME HUNTER

Elöljáróban el szeretném mondani mi is a véleményem erről a vadászosdiról. Szóval számomra az a vadász, aki mondjuk egy késsel, lándzsával esetleg maga készített íjjal ejti el a vadat. Azaz képes a vadon élő, a túlélésre igencsak jól felkészült állatot



olyannyira megközelíteni, hogy a mai modern lőfegyverek nélkül is képes elejteni – pont, mint mondjuk az ősein a pogány magyarok is. Azt viszont gusztustalan és undorító dolognak tartom, amit ma vadászatnak hívnak, azaz hogy egy magaslesről távcsöves fegyverrel több száz méterről agyonlőni a mit sem sejtő nemes áldozatot. **(Hát ez az! Minden vadász bek*phatja! Martin)** Ebben én semmi szórakozást nem találok, hacsak nem virtuálisan tesszük a dolgot. Márpedig ebben a játékban ezt megtehetjük, úgy hogy egy csepp valódi vér sem folyik. A programot egyébként jóval megelőzte a híre, úgyhogy kíváncsian vártam az eredményt. Észak-Amerika különböző vadlelőhelyein fordulhatunk meg és tehetjük próbára vadászké-



pességeinket. Mindenegyes helyszín valós, és meg van adva, hogy mire vadászhatunk. A stuff elég normálisan ki van dolgozva, azaz a valódi vadejtés előtt lehetőségünk van célba lőni, illetve meglátogathatjuk a helyi vadászboltot is, ahol mindenféle számunkra szükséges cuccra költhetjük a nehezen összeelődözött pénzünket. Játszhatunk belső, illetve külső nézetből is. A terep elég nagy, amit bejárhatunk, viszont nem valami szép! Az össze bokor és fa sprite-okból van felépítve, és például a magasles sem használható - legalábbis nekem nem sikerült. Vihetünk magunkkal egy csomó felszerelési tárgyat is, például hangutánzó szerszámok, fegyverek stb. Vadászni mondjuk még easy fokozaton is nehéz, ha sikerült valamit elejtenünk, a trófeájában, a szobánkban gyönyörködhetünk. A sokféle játékmód és az elég sok pálya tartalmas szórakozást nyújt, a gyenge kivitelezés mellett is. Türelemjáték!

7.5pont

SESAME STREET SPORTS

Van közületek olyan, aki nem ismeri a Szezám utcát és annak idióta lakóit (magyar megfelelője valószínűleg a Futrinka utca volt, bár azért az a bábsorozat jóval színvonalasabb volt)? Amerikában viszont igenis nagy múltja van a szezám utcának, és arrafelé már több játékot is kiadtak a sorozat alapján. Ezek közül a legújabb egy "extrém" gyermeksportokat felvonultató darab, ami ennek tükrében a Sesame Street (Extreme) Sports találó címet kapta. Egyébként az egész szezámmagos világra jellemző ez az egyszerűség (vagy nevezzük inkább gyökérségnek), gondolok itt például arra, hogy a nagy madarat stílszerűen nagy madárnak hívják, és így tovább. Az épp most említett nagy sárga buta madár lesz a segítsé-



günk a játék folyamán. Ő magyarázza el, hogy melyik opció mire való (ha esetleg magunktól nem jönnék rá) és hogy hol, mit kell nyomnunk a joy-on. Három különböző nehézségű versenyosztályban, hat versenyzőnek felcsapott szereplővel, hat sportágban tehetjük próbára tudásunkat, ezek a következők: egykerekes bicikli, gumilabdán való ugrálás, evezés egy fürdőkádban, korcsolya, szánkózás, és az összes amerikai kisgyerek által favorizált triciklizés. Az összes pálya folyosószerű részekből áll, amin egyedül kel "versenyeznünk" (lehet olyat?), és az akadályok kikerülése mellett még a földön található ikonokon is át kell haladnunk a szint teljesítésért. Nem egy izgi dolog annyi szent, még



ha lehet közben trükközgetni is. Végül is levonva a végső konzekvenciát, semmi kiemelkedő nincs ebben a játékban. A grafika közepes, az irányítás hol jó, hol nem, a zenék unalmasak, és maga a játék alapötlete sem állja meg a helyét igazán. Ha Amerikából hazatelepült kisgyerek vagy, és ezen nőttél fel, kipróbálhatod amúgy kerüld el.

3.5pont



IHRA DRAG RACING

Egy másik amerikai találmány a Drag Racing is. Azokról a gyorsasági versenyekről beszélünk most, amiket extrán felspécizett csakis direkt külön erre a célra épített kocsikkal vívnak, a kicsit suicid beállítottságú versenyzők. Ez nem összekeverendő a mostanában nálunk is divatossá vált hétvégi gyorsulási versenyekkel, mert amit itthon elkövetnek, azon amerikaiak valószínűleg egy hangos röhögéssel és egy legyintéssel elintéznék.



Ha valaki még mindig nem lenne képben, szoktak ilyen közvetítések menni a sportcsatornákon is, de hébe-hóba a hírműsorokba is belekerül egy-egy nagyobb vagy esetleg halálos karambol. Azt nem lehet elmondani a játékról, hogy tartalmatlan, mert már az intró alatt megismertetik velünk az összes híresebb versenyzőt és járművét, akik ráadásul szerepelnek is a játékban. Van egy rakat játékmód is, kezdve a gyors versennyel, a bajnokságon keresztül egészen a különböző multiplayer viadalokig. Előtte informálódhatunk a pályákról, illetve az összes pilóta és járgánya felől is. Tehát nem is ezzel van a baj, hanem a kivitelezéssel. Túl sok mindent nem kellet volna a grafikusoknak lemodellezni, mindössze azt a pár



száz méteres egyenes útszakaszt, meg a lassítót, de még azt sem sikerült normálisan összehozni, a kocsik kidolgozása pedig botrányosan rosszra sikerült Igazából erre több szót nem érdemes vesztegetni egyszerűen randa. Az irányítás viszont gondolom nagyjából élethűre sikerül, ugyanis csak úgy, mint a nagybetűsben, itt is elég a legkisebb hirtelen és felesleges mozdulat, hogy száguldó fáklyává avanzsáljuk elő a kocsinkat. Az a baj hogy ez a játék is leginkább az amerikaiaknak készült, ők meg úgy látszik nem igénylik a minőséget. Ellenben ha fanatikus vagy ugorj rá.

5 pont

NECRONOMICON

Szerencsére a Click and Point típusú kalandjátékok nagyrészt elkerülték konzolos pályafutásomat, nem mintha a stílus úgy igazán bővelkedne képviselőkben, hiszen főleg akkor élte fénykorát, amikor még sikerült elkápráztatniuk a nagyközönséget a relatív igényesnek mondható előre letárolt háttérgrafikájukkal. Manapság viszont egy normálisabb számítógép vagy egy erősebb konzol valós időben is szebb grafikát produkál, tehát ez a vonzereje teljesen megszűnt a P&C játékoknak. Maradt tehát az izgalmas kalandelemek és a jól felépített csavaros történet. Hogy a Necronomicon mennyire felel meg ez utóbbi kitételnek, nem tudom, lévén, hogy nem játszottam végig a két CD-n terpeszkedő anyagot. Az egyetlen, ami nagyobb réteget megfoghat a játékban, az a játék alaptémája lehet, ami lényegében H. P. Lovecraft chtulhu mitoszára és egy jó nagy adag sátánizmusra épül. Aki játszott már Playstationön a Dracula Resurrection valamelyik részével, az tudhatja, mire számítson, mert a



játék teljesen mértékben hasonlít rá. Egy kis kurzort irányítunk a képernyőn, ezzel tudunk közlekedni, illetve ahol az ikon nagyítóra, kézre változik felvenni vagy megvizsgálni valamit. Ha nekifogsz, alaposan vizsgálj át mindent és próbáld meg használni mindig az összes tárgyadat, mert néha nem egyértelmű dolgokat kell csinálni a játékban. A történet elég jól alakul, még ha a párbeszédek elég sablonosak is, viszont rengeteg videót nézhetünk végig. Izgalmakra, és misztikus rejtélyekre számíthatunk, akcióban azonban kevés részünk lesz. HA tényleg szereted a stílust, szerezd be, ha nem, akkor neked is ugyanaz lesz majd a véleményed a stuffról, ami a Veres "nőcsábász" Miki-



nek, aki épp nálam volt teszteléskor, azaz hogy roppant unalmas.

7 pont

POWER RANGER TIME FORCE

A Power Rangers-ből is már annyi fajta létezik, hogy a normális ember már követni sem tudja igazán, legalábbis a



mi a TV-sorozatokat illeti. Játékban ugyanis nem létezik belőlük túl sok, és ami van az sem aratott igazán nagy sikereket. Ez a mostani stuff sem fogja a rangerek hírnevét öregbíteni, már ha van nekik ilyen. A program ezúttal a jövőben játszódó sorozatot próbálja feldolgozni, amikor is már feltalálták az időutazást. Ezt használja ki az épp aktuális "gonosz", és szétküldi a csatlósait a különböző korokban. A mi szent küldetésünk tehát, hogy végigutazva a korokat, péppé verjük a "rosszakat". A Time Force egy verekedős játék, a haladós fajtából, mint a Fighting Force, de van benne egy kis platform beütés is. Ezalatt a terep adta akadályok kikerülését értem, mint például a szakadékok átugrálgatása, és hasonló dolgok. A



fent maradó időnkben a utunkba adódó gonosztevőket kell levernünk, az életerő csíkjukat a fejük felett látjuk. Lesznek pályák közti, és végi főellenfelek is, nekik persze extra sok az életerejük, viszont a közelükben mindig lesz valahol pajzs vagy erőnövelő cucc. Egyébként egy rakat felszedhető tárgy van a pályákon, például plusz idő (mert van egy szint idő s ami alatt teljesíteni kell a pályát.), gyorsító, életerő, pajzs stb. A mászkálós pályák után mindig jön egy 3D-s párbaj az aktuális főgonosszal egy arénában, ahol a rangerek összeállnak egy hatalmas robottá, és együttes erővel próbálják leverni az ellent. A legidegesítőbb a játékban a kamera helyzete. Ugyanis túl közel van az emberünkhöz és ezért alig látni valamit a terepből. Az akadályokat is csak akkor vesszük észre, ha már beléjük estünk/nekünk jött ezért folyton araszolva kell közlekednünk. Ez sokat ront a játszhatóságon, de azért összességében nem vészes.

6 pont

POWERPUFF GIRLS

A játék alapjául szolgáló rajzfilmsorozat a mi napig is látható a Cartoon Network-ön, és egy időben nálunk is vetítették, asszem. Adva van ugye egy, kicsit habókos tudós, aki addig bénázik, amíg egy ismeretlen (X) vegyszer jut a kotyvalékába, és megszületnek a...na vajon kik? Ugyanis elfelejtettem a magyar nevüket, meg a gonoszokét is, csak azt tudom, hogy az egész történet Bogárvárosban játszódik, legalábbis a magyar fordítás szerint. Nos igen, rég elmúltak azok az idők, amikor én



ilyesmivel múlattam azok időt. A rajzfilmsorozat egyébként jópofa, állat beszólásokkal teli volt, és a modern kellően elvont fajtába tartozik. A játékról ez már nem annyira elmondható. Mert miről is van szó tulajdonképpen? Adva van egy háromdimenziós helyszín (szoba, a hallban a bank, ésatöbbi). Ez a helyiség tele van háromdimenziós tárgyakkal (például asztal, vázák, székek. Es ott vagyunk mi is teljesen háromdimenziósan. Ja meg ott van a gaz ellenfél is totál 3dében, akit nekünk kell lenyomnunk. Szóval az egész csak egy verekedős játék, 3D-s környezetben, hasonló a Dreamcast-es Power Stone-hoz. A tereptárgyak nagy részét persze lehet használni azaz, hozzá vágni az



ellenfélhez, egyébként marad a jól bevált rugdosódok, harapok taktika. Minden pályán van 3 adag X vegyszer is, amiket összeszedve speciális mozgásokra teszünk szert, amiket az R1-gyel lehet lesütni. Van történetes mód, ahol egymás után jönnek a helyszínek és az ellenségek, és van sima verekedés, ahol a behozott pályákon játszhatunk. Nem egy nagy szám a játék, szerintem többet érdemeltek volna a lányok, ha már annyira a szívükön viselik Bogárváros sorsát.

CSIPI M LEE

6.5 pont

A Namco talán a legsokoldalúbb játékgyártó cég a világon. Bármilyen stílusban is készített játékot, biztos, hogy maradandó alkotás lett belőle. Persze eddig inkább az arcade-ok világában volt járatos a cég, és olyan, valamelyest összetettebb stílusban, mint az RPG, még nem vált nagyon híressé. Pedig megérdemelte volna, mert Japánban óriási sikert aratott a Namco Tales of... sorozata. Nyugodtan állíthatom, hogy a SquareSoftot megszégyenítő minőségű és mélységű sorozatról van szó. Nem hozott forradalmi újítást az RPG stíluson belül, de mégis az egyik legszínvonalasabb sorozatról van szó, melynek végre megjelent a harmadik része is, Tales of Destiny II címmel. Furcsán hangzik, hogy ez a harmadik rész, még is TODII néven fut az anyag. Ez megint a szokásos cím változások miatt van, úgyhogy az egyszerűség kedvéért lássunk egy kis történelmi visszatekintést.





A VÉGZET MESÉJE

A történet még '95-ben kezdődött SNES-en. Ekkor jelent meg ugyanis a Namco első RPG játéka a Tales of Phantasia. Egy igen egyedi történettel és harci rendszerrel megáldott anyag volt, melyben az időutazás játszotta a főszerepet. Sajnos nem fordították át angolra, pedig a japánok szerették. A legérdekesebb, hogy a Namconak a tri-Ace nyújtott segítséget a játék elkészítéséhez, amely cég a Star Ocean sorozatot is megalkotta az Enixnek. Éppen ezért a TOP főleg a harci rendszerében nagyon hasonló volt a SO-re, sőt a későbbi részeknél is, (melyekhez már tri-Ace-nek semmi köze nem volt) érzékelhető a Star Ocean hatása. A következő lépcső '97-ben volt, amikor megjelent a második rész a Tales of Desiiny, immáron PlayStationre. Grafikailag ugyan nem nyújtott többet, mint egy SNES-es felülnézetes klasszikus RPG (nem sokkal volt szebb az anyag a Final Fantasy VI-nál), ennek ellenére egy szuper játék volt. Történetben nem volt folytatása az elsőnek. Az önálló sztoriban egy elképesztően hosszú és csak a FFVI történetéhez mérhető mesét ismerhettünk meg. Szerencsére ez már megjelent angol változatban is, még ha üzletileg lényegében meg is bukott. Aki végigjátszotta egy kimagasló játékot tudhatott a magáénak. Ha esetleg még nem próbáltad érdemes megszerezni! Az újabb állomás a sorozatban a Tales of Phantasia PlayStationös megjelenése volt Japánban. A Namco ugyanis úgy döntött, hogy a Tales of Destiny grafikai engine-jét felhasználva és egy kicsit kipofozva kiadja a TOP-át PS-re. Egy demó CD-n volt szerencsém játszani vele, tényleg nem egy rossz játék! Itt szeretném is megragadni az alkalmat, ugyanis hanyag módon elvesztettem ezt a demo CD-t, úgy hogy ha valakinek meglenne akár a demó, akár a full Tales of Phantasia (ez utóbbinak nagyon örülnék), és el is tuja nekem küldeni, az ne habozzon és írjon nekem egy levelet (576konzol@576.hu, vagy a postafiókra). Visszatérve a játékra, '97 után nagy csönd következett, úgy tűnt ezzel vége is a Namco RPG sorozatának, mígnem úgy két éve megjelentek az első hírmorzsák a következő részről, mely 1 éve látott napvilágot Japánban, Tales of Eternia címmel. A Namco a Tales of Destiny amerikai sikertelensége ellenére, úgy döntött kihozza a következő epizódot is angolul. Mivel a fordítást ugyanarra a csapatra bízta, mint az TOD-ét, ezért úgy döntöttek, hogy a címet is megváltoztatják, így az új rész angol nyelvterületen Tales of Destiny II címmel jelent meg. Nem igazán értem mi szükség volt erre, szerintem a Tales of Eternia mint cím sokkal találóbb és ötletesebb volt. Egyébként az új rész már tökéletesen kihasználja a PlayStation grafikai tudását, fogalmazhatnék úgy is, hogy az egyik legszebb RPG játék a gépre!



ETERNIA KÉT VILÁGA

A Tales of... sorozat története, mint ahogy arra már utaltam is nem folytatása egymásnak. Így van ez a Tales of Destiny II-vel is, nem az első folytatása. A legenda szerint Eternia világát Seyfert a jóságos isten alkotta. Eternia két ikerbolygóból, Inferiából és Celestiából áll. Hogy a két bolygó ne zuhanjon egymásba egy gravitációs kiegyenlítő szerkezet tartja fent az egyensúlyt. A kezdeti korokban a két bolygó lakosai sűrűn látogatták egymást. 2000 éve azonban minden kapcsolat megszűnt a két bolygó között. Történetünk kezdeti színhelyén Inferiában éppen ezért rengeteg, többnyire hamis pletyka kapott szárnyra Celestia lakóiról. A sztori kezdetén Celestiából egy lány, Meredy indul útnak Inferiába, hogy figyelmeztesse az ott lakókat egy eljövendő veszedelemre. Celestia ugyanis észlelete, hogy a két bolygó veszélyesen közeledni kezdett egymáshoz, és ha nem állítják ezt meg, az teljesen elpusztíthatja mind a két bolygót, és ezzel Eterniát. A történet főszereplője Ried és legjobb barátnője Farah éppen kedvenc helyükön töltik az időt, amikor megjelenik Meredy űrhajója és majdnem végzetes balesetet okoz. Szerencsére megússzák a dolgot és hamarosan találkoznak a celestiai lánnyal. Viszont az eltelt 2000 év rányomta a bélyegét a kapcsolatra, ugyanis a hosszú idő alatt Celestia és Inferia nyelve ketté szakadt és éppen ezért Meredy egy szavát sem érti Reid és Farah. Miután a szülőfalujukban nem látják szívesen az idegent (amihez az is hozzájárul, hogy egy másik celestiai férfi támad ránk és jó alaposan ráijeszt az amúgy is babonás faluvezetőre), ezért Farah és Reid úgy dönt elkísérik a lányt egy közeli gyermekkori barátjukhoz Keele-hez. Keele a Mitchen egyetemen tanul és valószínűleg ismeri a celestiaiak nyelvét, így segíthet megfejteni Meredy érthetetlen szavait. Hosszú kalandok után ez sikerül, ám akkor indul be a történet lényege, hisz egyrészt meg kell tudni ki akarja elpusztítani Eterniát, másrészről ezt meg is kell akadályozni. Erről szól tehát, ez kimagasló játék.



HARC AZ ÉLETÉRT

A Tales of Destiny harci rendszere kimondottan a Star Ocean 2-re hasonlít, így aki azt szerette, pillanatok alatt megbarátkozhat a rendszerrel. A szörnyek általában véletlenszerűen fognak megtámadni bennünket. A csapatunk amely maximálisan négy főből állhat, egy tagját (ez rendszerint Reid szokott lenni, de irányíthatunk kedvünk szerint mást is, sőt ketten is lehet játszani!) irányítjuk. A többieket a gép mozgatja, az előre beállított stratégiánk szerint. Persze mi is adhatunk nekik közvetlen parancsot, amit aztán igyekeznek is azonnal végrehajtani. Kezdetben két fajta irányítási mód közül választhatunk. Az első az Auto, ilyenkor nem veszünk részt a harcok irányításában, illetve csak parancsokat adhatunk menüből. A második a Semi-Auto azaz a félautomata irányítás, ilyenkor ha kiadjuk a támadás parancsot, Reid automatikusan odaszalad az ellenfélhez és támad. A harmadik módot a Manualt, majd később lehet megszerezni, ekkor teljes egészében mi irányítjuk Reidet, úgyhogy ez a legjobb. A Star Ocean 2-vel ellentétben a harcok alatt csak síkban lehet mozogni, térben nem. Támadni az X-szel lehet. Ha többször találjuk el az ellenfelet, akkor kombózni (Hits) tudunk. Minél nagyobb ütéssorozatokat (ennek száma növekszik a nagyobb varázslatoknál) viszünk be, annál nagyobb mennyiségű tapasztalati pontot kapunk a harcok végeztével. Ugyancsak nő a tapasztalati pont mennyisége, ha a megadott idő alatt végzünk a szörnyekkel. Ezt a győzelemkor kiírja a játék, bár valljuk meg őszintén néha kissé túlzó időkorlátokat kapunk. A Négyzettel lehet védekezni, ez sokszor nagyon fontos lesz. A Háromszöggel a menüt hozzuk elő, ilyenkor szerencsére leáll a harc. A Skills-nél támadásainkat állíthatjuk be, de ugyancsak itt tudunk azoknak az embereinknek is parancsot adni, akiket a gép irányít. Tehát ha Skills kiválasztása után kiválasztjuk Meredy-t és megadjuk neki, hogy csináljon egy Lightning varázsla-





SORS BÁCSI MESÉI

tot egy ellenfélen, akkor némi habozás után azonnal végre is hajtja azt. Harcok alatt, főleg a keményebb főellenségeknél, gyakran kell így parancsokat osztogatni! A Com.-nál beállíthatjuk, hogy milyen elv szerint harcoljanak embereink. A Srat. menüben karaktereink harci stratégiáját lehet bekalibrálni. Az Orderrel a formációt tudjuk meghatározni, de itt lehet később embert váltani. Az Equip a felszerelések cseréje, míg az Itemnél természetesen tárgyainkat használhatjuk. Ennél itt is úgy van mint a Skillsnél, azaz megadhatjuk, hogy melyik emberünk használjon egy tárgyat. Maradt még néhány gomb, név szerint a Kör, R1, R2, L1, L2. Ezekre a már kifejlődött speciális támadásinkat tehetjük. Ha ezt megtettük és megnyomjuk utána a megfelelő gombot, Reid (vagy akárki más, mert a többiek mozgásait és varázslatait is rá lehet tenni a gombokra), azonnal végrehajtja a parancsot. A Körhöz még annyit fűznék hozzá, hogy a Kör+irány gombokkal szintén lehet mozgásokat csinálni, már ha beállítottuk őket. A harci rendszer kapcsán maximálisan pozitív a véleményem. Az elején kicsit szokni kell a dolgot, de aztán ha bele lendülünk, bizton állíthatom, hogy élvezni fogjuk. Szerintem élvezetes, és ami a legjobb, hogy pergő a harc. Soha nem lesz unalmas a küzdelem, ezt majd meglátjátok.

MENÜK ÉS LEHETŐSÉGEK

Nézzük akkor milyen fontosabb menüink vannak. Mivel a fenti blokkban már többről szót ejtettem, ezért lássuk amiről még nem volt szó, illetve párat egy kicsit részletesebben.
Az első az Equip, ahol a fegyvereinket cserélhetjük. Főleg Reidnek elképesztő mennyiségű és sokféle fegyvert tudunk feltenni, de peresze mindegyik szereplő önálló eszközzel vesz részt a küzdelemben. Reid fegyvereinél két fontos értéket láthatunk, ez a Slash és a Thrust. Attól függően, hogy egy fegyver milyen nagyságban növeli ezeket az értékeket, úgy fognak kifejlődni a speciális mozgásaink, amiket a Skills menüben a gombokra tehetünk. Ahhoz, hogy minél több mozgásunk legyen, nagyjából egyenletesen kell a két dolgot fejleszteni. Faráhnak ugyanígy van, csak neki Punch és Kick a neve a két értéknek. Ezek a harcos karakterek, a másik kettőnél Keele-nél és Meredy-nél teljesen más a helyzet, ők ugyanis inkább varázslók, mint harcosok – hatványozottan igaz ez Keele-re, mert Meredy még egész jól eltámadgat a kis állatkájával, Quicke-vel. A legfontosabb menünk a C.Cage, ami csak később válik elérhetővé. Itt Meredy-nek és Keelenek lehet varázslatokat fejleszteni. Ez egy elég összetett és helyigényes dolog, így erről a mellékletben írok részletesebben. Ők ketten tudnak Craymeleket használni, ezek a Final Fantasy Summonjaihoz hasonló szörnyek – erről is a mellékletben. A Status képernyőn, tanulmányozhatjuk át karaktereink fejletségi szintjét, de ami a legfontosabb itt állíthatunk be nekik Title-t. Ezek lényegében egyfajta fokozatok. Megszerezni őket a történet szerint, illetve aljátékok teljesítésével lehet. Mindenkinek van Title-je, valakinek több (pld. Reid), valakinek kevesebb. Az egyik legérdekesebb menünk a Cook, ahol főzhetünk! A játék során egy érdekes aljátékot játszhatunk. Mindegyik városban elrejtve egy titkos szakács – a Wonder Chef – rejtőzik, őt kell megtalálni. Ehhez vizsgáljatok át minden egyes négyzetmétert a helyszíneken, főleg a furcsa színű és kinézető tárgyakat és helyeket. Ha megtaláltuk Wonder Chef-et mindig megtanít egy új receptet és ellát a hozzávalókkal is. Szórakoztató ez a keresgélés, és nagyban növeli a szavatosságot. Nagyon fontos a főzőcske, mert az Item menüben gyógyításokból csak egy meghatározott mennyiség áll rendelkezésre. Ezeket érdemes harcok alatt elhasználni. Harcok után inkább főzetek, valami gyógyító hatású ételt, ami egyébként az összes karakterünkre hatással van. Az egyetlen kikötés, hogy egy harc után csak egyszer lehet enni. Ne felejtsetek el bevásárolni hozzávalókból! A menüben a jobb alsó sarokban találjuk a Combo-t ez a legnagyobb számú ütés sorozatot takarja. Felette az eddigi összecsapásaink száma látható (Encounter). E felett játék idő, a sárga számláló azt jelzi, hogy mikor mentettünk utoljára. Menteni bárhol lehet, viszont a városokban és a labirintusokban, állást visszatölteni csak a meghatározott helyeken tudjuk.

ÉRTÉKELÉS

A Tales of Destiny 2 egy kiváló RPG játék. Színvonalas, remek történetű, így minden RPG őrültnek melegen ajánlom. A grafika teljesen rajzolt, de olyan minőségű, mintha előre letárolt helyszíneken játszanánk. A karakterek is szépen megvannak rajzolva és a manga stílus is jó tett a programnak. A szavatosság tekintetében maximálisan teljesít az anyag. Ha csak annyit mondok, hogy 3 CD-s a játék már igazolást nyer a fenti állítás, de ha még elárulok néhány jellemzőt, biztos vagyok benne, hogy meggyőzök mindenkit. Az egyik ilyen, hogy ugye Eternia mind a két bolygóját be kell majd járnunk, ami két különböző világot jelent! A történet elképesztően hosszú, és mindezt tetézi, hogy tele van a program aljátékokkal! Labdajáték, különböző versenyek, feladatok tárulnak elénk a városokban, így érdemes mindenkivel többször beszélni. Az aljátékokért Title-öket kapunk, illetve egyéb hasznos tárgyakat. Csak az nem tetszett, hogy néhány játék, undorító módon csal, és megnyerhetetlen (például a hajó verseny). Az egyik kedvencem a Namco vizsga volt, ahol a legkülönbözőbb Namco játékokból tettek fel kérdéseket (pld. milyen színű Pac-Man szeme), és ezekre kellett helyesen válaszolni. Hihetetlen tartalmas a stuff, és tele van titkokkal! Talán a hosszú történet, az összetetten fejleszthető karakterek, miatt de szerintem kevés szereplő van a játékban. A négy főhősön kívül, még kettőt lehet csatlakoztatni, de ők nem igazán jók. A négy főszereplő egyikét sem szabad kivenni a csapatból hosszabb ideig. Reid nagyon erős, Farah úgyszintén bejön, Meredy és Keele viszont nélkülözhetetlen, mert ők tudnak Craymel-eket használni és ezzel együtt varázslatokat. Lesz még egy ideiglenesen csatlakozó hős, aki nem is rossz, de kevés ideig marad velünk. Szóval a 6 karakter, akiből igazán négy a jól használható szerintem kevés, még szerencse, hogy a játék összetettsége és a szereplők fejleszthetősége kárpótol ezért. Az audio kapcsán is csak jót tudok mondani. Kezdjük a zenékkel. Ahogy az ilyen programoktól elvárható, kellemesek és dallamosak, nincs baj velük. Óriási pozitívum, hogy a szereplőknek van hangjuk! Ez PS-en az RPG-k között ritka dolognak számít. Igaz, hogy csak bizonyos helyeken (a történet legfontosabb részeinél), de van hangjuk és ez a lényeg! A szinkron mondjuk egy kicsit mesterkélt, de ne legyünk telhetetlenek. Összefoglalva a dolgokat, a Tales of Destiny II egy kellemes meglepetés volt számomra, ugyanis kiváló történetével és tartalmas játékmenetével az egyik legjobb PS-es RPG játéknak mondhatja magát. Tehát ha PS-ed van és ki vagy éhezve egy jó RPG-re ezt a játékot szerezd meg!

Veres Miki





TALES OF DESTINY II

NAMCO

GRAFIKA: KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: KIVÁLÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: JÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ MINDEN MEGVAN BENNE AMI EGY JÓ RPG-HEZ KELL
× KICSIT KEVÉS A JÓL HASZNÁLHATÓ KARAKTEREK, EGY KÉT ALJÁTÉK CSAL

9 pont



SZASZ' PAMELA, MA DÉLUTÁN RÁÉREK!

Komolyan mondom, néha megdöbbent, hogy milyen szörnyűségek képesek napvilágot látni! Mekkora beszűkült agyú emberek vannak szerte a világon és mit meg nem engednek maguknak. Ezzel már el is árultam a véleményemet a most tesztelésre kerülő programmal kapcsolatban.



A V.I.P. név ugye a Very Important Person szavakból áll össze, vagyis a "Nagyon fontos személy"-t jelöli. Ilyen feliratú kártyácskát szoktak viselni a diplomaták, különböző összejöveteleken. Ezeket az embereket különleges bánásmódban és fokozott biztonsággal őrzik. Jelen játék esetében a V.I.P. egy szervezet, amely nyomozóik és kollégáik segítségével nyújt védelmet a rászoruló embereknek. Ha valaki betelefonál és segítséget kér, máris odacsődül egy csapat, hogy megvédje az illetőt, természetesen kellemes kis órabér mellett dolgoznak, mint minden valamire való akcióhős. Ez idáig mind szép, de mi a különleges a mi csapatunkban? Az, hogy többnyire csajokból áll, méghozzá igen szemrevaló macákból, köztük van például Pamela Anderson is. Ezek a leányzók – a látszat ellenére – nem törékeny Barbiebabák, hanem kemény fából faragták őket. Ha kell, rúgnak, ütnek, bevetődnek a bokorba és még a pisztolyt is kellő férfiassággal kezelik. A csapat tagjait fogjuk felváltva irányítani, igaz túl sok tehetséggel nem kell rendelkeznünk a program végigcsinálásához, mert súrolja a "ha kimegyünk kávézni, végigmegy magától is" stílust, vagyis nem sok aktivitást kíván meg a játékos részéről.



Tényleg nagyon helyesek benne a lányok, meg is csodálhatjuk őket az átvezető animációkban, no meg a fotókon is. Csak az a kár, hogy nem élők. Számítógép generálta Lara utánzatok, szép nagy cicikkel, hiányos öltözékkel és riszáló fenékkel. Van itt szőke, vörös, barna, amit csak megkívánunk. Az átvezető animációk elég kidolgozatlannak tűnnek, mégis valahogy kellemes a látvány, mármint ami a lányokat illeti.

A fő probléma a játékkal a már említett irányítási metódus. Vagyis, hogy nem mi irányítjuk a karaktereinket, hanem mennek azok maguktól is, és ha megjelenik valami ellenfél akkor kell verekednünk vele. De azt se a megszokott módon ám, hanem csak kombók segítségével mozoghatunk. A játék minden ütés előtt kiír a képernyőre egy kombinációt és ha pár másodpercen belül bevisszük azt, akkor a leányzónk csinál valami szép mozdulatot és lecsapja ellenfelünket. Ha félrenyomunk van lassúak vagyunk, akkor minket ütnek meg és ez bizony energiába kerül. Igaz vannak lövöldözős részek is, ahol például egy hordó mögé bújva kell egy célkereszttel leszedni mindenkit, aki csak előbújik. Ez olyan Lucky Luke stílusú.

Minden teljesített pálya után bemehetünk egy boltba, ahol a szerzett pénzt levásárolhatjuk szép fotókra, meg animációkra. A játékost szinte csak az élteti, hogy minél több dudás képecskét menthessen le a memóriakártyájára. Van köztük igazi fénykép is Pamela kisasszonyról, de a legtöbbje csak renderelt. Annak ellenére, hogy különösebben nem vagyok oda a számítógépes leányzókért és a játékot se találtam valami csúcs szupernek, mégis el tudtam vele játszogatni és talán még élveztem is. Ennek oka az is lehetett, hogy a Planet of the Apes után próbáltam ki és bármit tettem volna be, tetszett volna.

V.I.P.

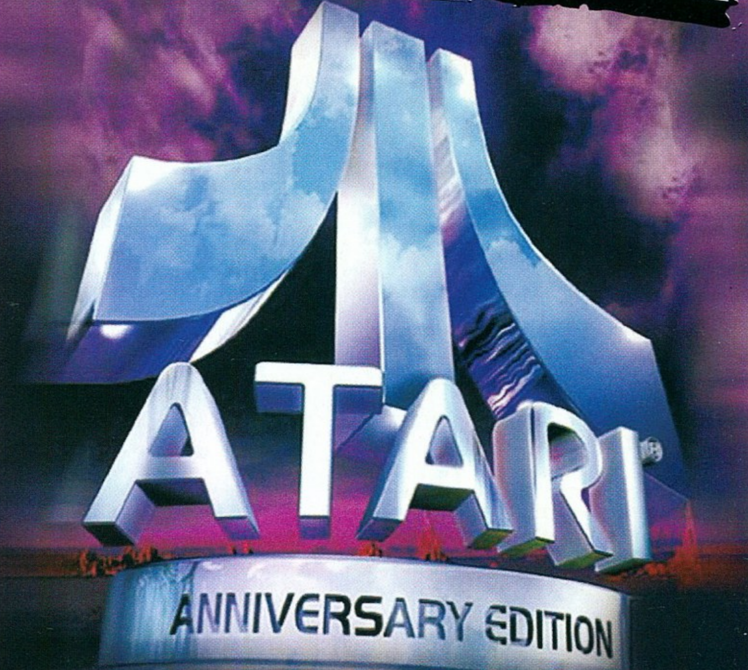
UBISOFT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	ELMEGY
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZILIKONOS MACÁK, NAGY CICIK, FORMÁS POPÓK
× KORLÁTOZOTT IRÁNYÍTÁSI LEHETŐSÉG, RETTENTŐEN EGYHANGÚ JÁTÉKMENET

5.5 pont



Pillanatról pillanatra változott, hogy mely játékok kerüljenek be a 2002-es év első 576-jába, végül úgy döntöttünk holmi mászkálós csodák helyett sokkal méltóbb lenne egy Atari nosztalgiagyűjteménnyel megörvendeztetnünk benneteket. Ezen a lemezen a hőskorba visszanyúló emlékek tömege köszönti a játékost. Eredeti árkád programokkal van "teli" a korong, sőt immáron pontosan 22 évesek ezek a stuffok, 1980-ban láttak napvilágot az eredeti verziók. Azt hiszem, nem jöhetett volna jobbkor ez az összeállítás. No de lássuk, miből is csemegézhetünk.

A lemez egy stílusos menürendszerrel fogad minket, melyből kapásból kiválaszthatjuk a nekünk tetsző játékot. Név szerint van itt Asteroids, BattleZone, BlackWidow, Centipede, Gravitar, Missile Command, Pong, Space duel, Tempest és Warloards, továbbá néhányuk deluxe változata. A legszebb az egészben, hogy nemcsak a játék látható a Playstation képernyőjén, hanem maga az automata is, sőt amíg nem kezdjük el a menetet, még az "Insert Coins Player 1" felirat is villog. Tehát a hangulat majdnem olyan, mintha ott állnánk a játékteremben. A játékok megvalósítása meg egyenesen szenzációs. A hangok pittyegnek, a grafika kis vonalakból áll össze, semmit sem tuningoltak rajta, szinte teljes mértékben megegyezik az eredetivel.

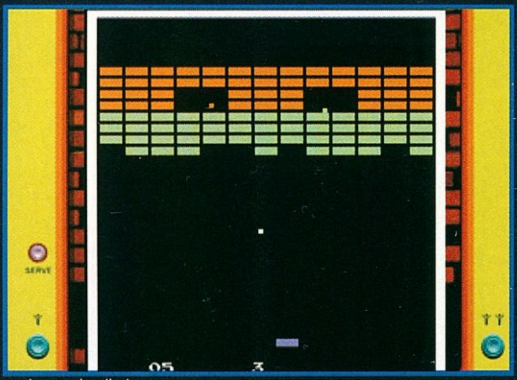
Bonusznak nevezhető a lemezen található archívum, ahol fellelhető egy talán fél óránál is hosszabb videó interjú Nolan Bushnell-el, az Atari egyik alapítójával. Mesél nekünk a cég megalapításáról, a kedvenc játékáról, az első Atari Arcade gépek hardveréről, továbbá arról, hogy az Atari név valójában a japán GO játékból származik, ahol az ellenfél bábuinak megszerzését hívták Atarinak. Ezek mellett találunk még itt egy egész könyvet különféle expert játékosok tapasztalataiból és egy több száz képből álló Atari képgyűjteményt. Minden van itt, plakátok, hirdetések, logók, reklámok, képlopások játékokból és még egy meghívó levél is a 2002 augusztusában megrendezendő Classic Gaming Expo kiállításra is.

Sajnos hibákat is találtam a programban, ugyanis helyenként nem teljes az emuláció. Az értékelést is ehhez igazítottam. Értelemszerűen nem lehet a mai programokhoz mérni, viszont ahhoz lehet, mennyire valósághű. Nos, néhol bizony a megjelenítés hibázik, de a legtöbb probléma mégis az irányítással van. Nem mindig mozdul úgy az irányítóval a játék, ahogy kéne. Néhol begyorsul, néha belassul. Ez főleg a Pongnál és a fallabdás játékoknál lesz zavaró. Szerencsére a kedvencemet, a Missile Commandot ezek a negatívumok nem érintik. Természetesen az emuláció sohasem lehet 100%-os, úgyhogy emiatt kár lenne egy ilyen kafa összeállítást a sarokba dobni. Ha a valódira vágyik valaki, akkor az legyen olyan fanatikus, mint a Martin, aki beszerzi az összes eredeti gépet és megtölti velük a házat.

Tibi

10 FT = 1 MENET





ATARI ANNIVERSARY EDITION

INFOGRAMES

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SOK JÁTÉK ÉS RENGETEG ARCHÍV ANYAG
× NÉHOL A GRAFIKA ÉS AZ IRÁNYÍTÁS IS HIBÁZIK

8.5 pont



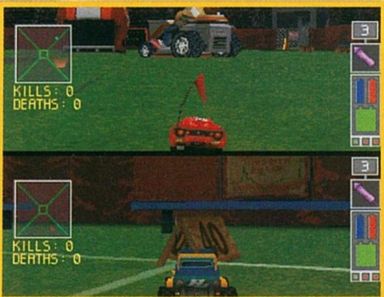
METÁLZÚZDA

Gondolom sokan közületek is eljátszott már a gondolattal, hogy milyen lenne, ha életben is eljátszhatná valamelyik kedvenc játékát. Én például elég sok mindent megadnék, ha egyszer hangra reagáló Command and Conquer maketteket adnának ki, amikkel ugyanúgy lehetne termelni és harcolni, mint a TV képernyőjén. Twisted Metal Small Brawl egy olyan játék, amely olyan gyerekekről szól, akik a virtuális világban élőben játsszák el azt a játékot, amit a virtuális világukban is csak virtuálisan lehet játszani. Na asszem, ezt szebben nem is lehetne megfogalmazni, bár mégsem teljesen erről van szó. Hanem egy vásott kis kölyökről, aki terrorizálja a többi szerencsétlen kis prosztót. A kölök kedvenc játéka leginkább a Twisted Metal-hoz hasonít, a különbség hogy ezt "élőben" kell játszani a város különböző pontjain (például golfpálya). A probléma ott kezdődik, hogy a városban egy sz*rvirág sem akar vele játszani ezért, fogja magát, és néhányuktól elveszi a kedvenc játékát, kitől egy élő békát, kitől a katonásdis cuccait. A srácok pedig nem tehetnek mást, ha vissza akarják kapni a cuccaikat, mint hogy kiállnak a kis anarchistával és legyőzi őt.



Szóval alapban adva van egy Twisted Metal, amit távirányítós autókkal játszunk, ezt elvileg igencsak elbaltázhatták volna a készítők, és sor kerülhetett volna sokak kedvenc játékának elcsúfítására, azonban mégsem így lett. És ez azért nem történt meg, mert vittek annyi ötletet az anyagba hogy kifejezetten kellemesre sikerült a stuff. Van többféle játékmód egy illetve kétjátékos módban, ez utóbbiban pedig még egymás kooperálva is játszhatunk. A különféle járművek is egész ötletesre sikerültek, ott van például a markoló, ami az egyik kedvencem volt, aminek az az egyik speciális fegyvere, hogy felmarkolja az ellenséget, és a földhöz csapkodja. Ebből egyenesen következik, hogy mindegyik kocsinak van egy alapfegyvere és több speciálisa. Ezeket a pályákon elszórva lehet találni és felvenni. Lőni a két alsó blokkal tudsz, és ami egyedül furcsa volt az irányításban, hogy a Négyzet és az előre nyíl a gáz, viszont tolatni csak a hátra nyíllal lehet. Egyébként a kocsik mindig azt csinálják, amit szeretnél tehát az irányítás jó. Ami még megfogja az embert azok a pályák változatossága és ötletessége, hiszen mindegyik szinten mást kapunk és ennek megfelelően a mozgó illetve a szétlőhető tereptárgyak is változnak. Kicsit bővebben is belemerülnék még a különféle játékmódok szabályaiba, a fegyverekre vagy a behozható videókra, ha nem csak fél oldalam lenne a játékra. Szerintem egész jó.

CSIPI M LEE



TWISTED METAL SMALL BRAWL

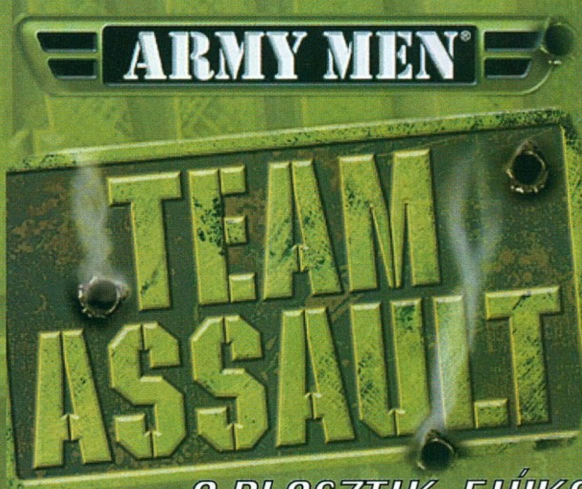
SONY

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

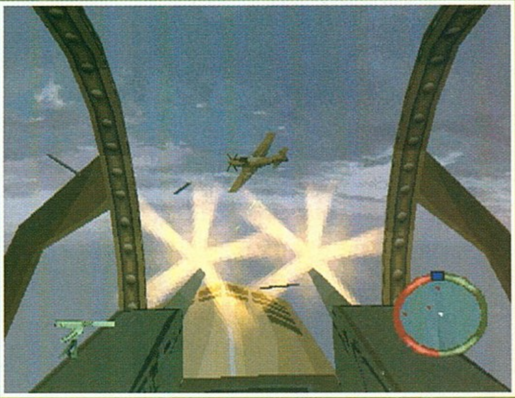
✓ ÉRDEKES JÁTÉKMÓDOK
× GRAFIKÁTÓL NEM VOLTAM ELÁJULVA

7 pont



A PLASZTIK-FIÚKAT NEM LEHET MEGÁLLÍTANI

Az egyik leghosszabb játéksorozat a Playstationön talán az Army Men széria. Ha jól számoltam összesen eddig kilenc része jelent meg a kis szürke gépen, és akkor még nem is beszéltünk a Dreamcast-es és a Ps2-es konverziókról, illetve a csak ott megjelent epizódokról. És ezt a rétestésztát most még egy kicsit megnyújtották PS-en a Team Assault alcímmel kiadott résszel. Egyébként én szeretem a sorozatot, és az a véleményem hogy az idők folyamán a 3DO-s fiúk lassacskán belejöttek a programozásba, és egyre elfogadhatóbb színvonalon kódolták a folytatásokat. Nem mondom persze hogy az egyikkel is valami maradandó, felejthetetlen dolgot alkottak, de a Team Assault már normális grafikával és jó irányítással rendelkezik. A játékban a címéhez híven tényleg csapatmunkára lesz szükségünk, ugyanis most nem egyedül kell a gaz sárgák körmére koppintanunk, hanem egy csapattársunkkal vállvetve. Ehhez hasonló az egyik előző részben is volt, de ott csak az egyik emberünket lehetett irányítani, a többieket a gép vezényelte, most azonban mindkét emberünket nekünk kell irányítanunk. Váltani köztük a Körrel lehet. Az is nagyon fontos, hogy a pályák előtt hogyan állítjuk össze a kis csapatunkat. A katonáinknak ugyanis a különböző tulajdonságaikon kívül fel van tüntetve az is, hogy milyen tisztet töltenek be a zöldek hadseregében. Vannak mesterlövészek, robbantási szakemberek és így tovább, mindig a küldetésnek megfelelő összeállítást vigyük magunkkal, bár az is igaz, hogy addig úgysem enged tovább a gép, amíg nem így teszünk. Ebből adódóan amint az egyik emberünk elhullik a pályának is vége, vagy, mert a küldetés úgy már teljesíthetetlen, vagy az okból kifolyólag, hogy a szinteken csak a másik emberünkkel együtt tudjuk lehagyni. Ha valamelyiküknek nagyon lecsökkenne az életereje, inkább hagyjuk hátra, és a másik pubival tisztítsuk meg a terepet, amíg az egyik ellenséges katona el nem ejt egy egészségügyi csomagot. Az alapfelállás egyébként a szokásos megint s gaz sárgákat kell taccsra tennünk elég sok pályán keresztül. A terep most életszerűen lett kialakítva, tehát felejtsük el azon olyan nüánszokat, hogy a fürdőkád szélén fogjuk irtani egymást. A jó grafikának és az irányításnak köszönhetően szerintem ez lett a legjobb Army Men a gépre, és akkor arról még nem is beszéltem, hogy lehet egyszerre ketten is játszani vele!!





CSIPI M LEE

ARMY MEN TEAM ASSAULT

3DO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ VÉGRE EGY NORMÁLIS ARMY MEN
× MÉG POLÍROZHATTÁK VOLNA

7.5 pont

HOSHIGAMI

RUINING BLUE EARTH

沈みゆく蒼き大地

HOSHIGAMI TACTICS

Mielőtt elkezdeném ezt a cikket, szeretnék köszönetet nyilvánítani Jocó barátomnak, aki rendelkezésemre bocsátotta PlayStationjét, így minden gond nélkül eltudtam készíteni az e havi PS tesztjeimet! Még egyszer köszönöm, most viszont vágjunk bele! Úgy tűnik ahogy közeledik a PS életének vége, úgy jelenik meg rá egyre több stratégiai RPG játék. Ahogy a közmondás is tartja "Jobb később, mint soha" elv ugyan érvényes, de azért hamarabb is elkezdhették volna kiadni a kiadók az ilyen stuffokat. Nem baj, talán PS2-re, amire már készülőben van a Final Fantasy Tactics, én már izgatottan várom! Az előbbi gondolatra visszatérve, pár hónapja teszteltem a Sayuki című fantasztikus játékot és most már itt is van a következő alkotás a Hoshigami. Már régóta napvilágot láttak izgalmas képek erről a nagyszerűnek ígérkező játékról, melyek hatására a Final Fantasy Tactics rajongói egyből felfigyeltek. Így nem csoda ha Martin is izgatottan adta át nekem a CD. A nyilvánvalóan a FF Tactics grafikai engine-jére épített játékot nem is akármelyik cég, hanem az Atlus készítette és őket a Persona 2 óta igencsak a szívembe zártam. Nem meglepő tehát, hogy magas elvárásokkal helyeztem a diszket a gépbe. Nem is csalódtam, a Hoshigami egy csúcs anyag!





EGY KONTINENS, HÁROM ORSZÁG, SOK HÁBORÚ

A Mardias kontinensen a távoli múltban békében élt a földet uraló két faj, az emberek és a spiritek, azaz a misztikus lelkek. Az emberek között voltak olyan kiválasztottak, akik tudtak kommunikálni a spiritekkel, őket hívták hoshigamiknak. Történetünk kezdete előtt úgy 3000 évvel minden megváltozott, a békés korszak véget ért. Egy Villa nevű ember, aki képes volt megszerezni a spiritek erejét és egyben hoshigami is volt, úgy döntött a spiritek ellen fordul és elkezdte leigázni a fajt. Megalkotta a Marselva nevű szerkezetet, ami magába gyűjtötte a spiritek erejét. Így hamarosan óriási erő birtokosa lett és uralma alá vonta egész Mardiast. Ekkor a spritek mind menekülni kezdtek félve Villától, és az emberiségbe vetett bizalmuk is elveszett. Ekkor jelent meg a spiritek legnagyobbja Elvilla, aki eldöntötte, hogy likvidálja az emberiségét, Mardias kontinens teljes elpusztításával. Szerencsére azonban Elvilla szerelembe esett Sarnusba az utolsó ixiaiba, aki szintén egy hoshigami volt és a legendás Ixia civilizáció utolsó túlélője. Elvilla odaadta az erejét Sarnusnak, aki hat társával elpusztította Villát és bezárta Marselvát. A béke helyre állt, de az emberek és a spiritek között minden kapcsolat megszakadt. 3000 évvel ezután, Mardias kontinens három országra szakadt. Északnyugaton létrejött a Nightweld királyság, észak-keleten Gerald, délen pedig a legnagyobb hatalom a Valaimian Birodalom. 3030-ban Valaimian királya Fernandus hadjáratba kezdett a két másik ország ellen. Elősször Garaldtól, majd 3031-től Nightweldtől is területeket szerzett magának, ezzel Mardias szuperhatalma lett. Az elfoglalt területeken kegyetlen katonai terrort vezetett be. Ezért aztán több ellenséget szerzett magának, főleg Nightweld területén. Ennek eredményeképpen 3045-ben egy új hadjáratba kezdett a már így is megcsonkolt ország, Nightweld ellen. Itt kezdődik el a játék, ugyanis egy nightweldi fiút Fazz-t fogjuk irányítani a történetben, aki belesodródik a háborúba. Minden azzal kezdődik, hogy Reuperl, Nightweld legnagyobb hadvezére hivatja Fazzt és barátját Leimrey-t. Mivel Nightweld még nem épült fel a legutóbbi vereségéből, ezért Valaimian egy újabb támadását már nem tudná elviselni. És itt lépünk mi a képbe. Reuperl ugyanis megbíz minket, hogy védjük meg egy stratégiailag fontos helyet a Tower of Windet. Ez magának a királynak parancsa. Mivel a torony elfoglalásával Fazz szülővárosa is veszélybe kerülne, főhősünk vállalja a megbízást és elkezdődnek a hosszú izgalmas kalandok!

HÁBORÚ ÉS BÉKE

A történet alapjainak megismerése után a térképre kerülünk. Már első pillantásra megállapíthatjuk, hogy bizony a készítők nem szégyellték átvenni dolgokat a FF Tacticsból, például a térkép szinte majdnem ugyanúgy néz ki, még a színe is hasonló. A sztori ugyanúgy fejezetekre van osztva, mint az összes hasonló stílusú stuffban. A helyszínek csíkokkal vannak összekötve. A piros színű pontokon valószínű, hogy harcok is lesznek, tehát ha ilyenre lépünk, mindig készüljünk fel előtte. A játék harci rendszere igen összetett. Magát a küzdelmet ugyanolyan nézetből látjuk, mint a FFT-ot, vagy a Sayukit, azaz kb. 45 fokos, döntött nézetben. Legelőször megkapjuk a csata célját, azaz, mit kell tennünk, hogy nyerjünk. Ez általában az összes ellenséges katona, esetleg egy kiválasztott személy elpusztítása szokott lenni. Vigyázni kell viszont a főszereplők, főleg Fazz életére, ha ő meghal a játéknak vége. Lesznek olyan csaták is ahol Fazz-on kívül a többiek életére is vigyázni kell. Minden csata előtt le kell pakolni a piros négyzetekre embereinket. Karaktereink arcképe alatt láthatjuk, hogy hány szereplőt tehetünk le egy csatába. Érdemes megnézni a Négyzettel szereplőink állapotát. Ha megvannak a kedvenc embereink, a Starttal kezdhetjük az ütközetet. Alapjában véve a karakter gyorsaságától függ, hogy mikor léphet, illetve a képernyő felső részén látható kijelzőtől. A Move-val mozoghatunk a kékre elszíneződött négyzetekre. Már lépésnél is láthatunk egy kijelzőt ez a RAP Gauge. Ez határozza meg, hogy mennyit léphetünk és támadhatunk. Arra kell figyelni, hogy a cselekedeteink elfogyasztják a RAP. értékét. Egy példával illusztrálva a dolgot, ha akkorát lépünk, hogy szinte teljesen elfogy a RAP, akkor már nem marad elég energiánk támadni. Tehát csak annyit érdemes lépni, hogy még támadásra is legyen lehetőségünk. Az Attack-kel támadhatunk, annyit, amennyi helyünk van a RAP-en. Varázslatokat is tudunk használni, ez a CF. Ahhoz, hogy ezt megtegyük, embereinkre fel kell szerelnünk Coinokat. Ezek a varázs érmék adják a varázslatokat. Minden támadásunk és varázslatunk után a tapasztalati (EXP) pont mellé, úgynevezett Dev pontot is kapunk. Ezekkel lehet majd kifejleszteni varázslatokat, egész pontosan akkor ha bizonyos mennyiséget, de legtöbb esetben 100-at összegyűjtünk belőle. Lehet még tárgyakat is használni, az Item menüben. Ez a RAP.-es harci rendszer nekem nagyon tetszett. Igazán eredeti ötlet, és sok fajta stratégiázásra lehetőséget ad. Főleg később, amikor már több fajta varázslatunk is lesz, akkor válik igazán izgalmassá a csata. A térképen is találunk érdekességeket. Mindjárt az első a történet kezdetén a Tower of Trial. Ez egy 40 emeletes torony, melyben gyakorolhatjuk a harcot. Sokáig ez lesz az egyetlen egy hely ahol jól fejleszthetjük az embereinket. Tehát ha van olyan csata, mellyel nem boldogulunk, akkor jöjjünk ide, végezzünk pár emelettel és bizton állíthatom, hogy fejlődtök annyit, hogy aztán sikerrel folytathatjátok a kalandot. Ráadásul a torony teljesítésénél és közben is egyre jobb cuccokat lehet kapni, főleg miután végeztünk az egésszel. Ha egy városban vagyunk nyomjuk meg a Háromszöget és egy tágas menü jön elő. Az első opció a Town, azaz a város. Ezen belül több érdekesség is lesz. Az első a Shop, ahol karaktereinknek vehe-







tünk jobbnál jobb fegyvereket és pajzsokat, tárgyakat stb. A Coin már érdekesebb, mert ahogy azt már említettem a varázslatokkal kapcsolatos. Itt vehetünk érméket, melyekkel varázslatokat csinálhatunk. Érdemes belőle bevásárolni, ahogy azt később látni fogjátok. Coin mellett, lehet venni Seal-t is. Ezek a színes elementális gömbök. A Coin boltban a Buy és a Sell opció alatt találjuk az Engrave menüt. Ezzel a megvásárolt Seal-eket lehet egyesíteni a Coinokkal, így fokozva erejüket és hatásukat. A képernyő felső részén láthatjuk, hogy az adott Seal mennyiben növeli vagy netán csökkenti a Coin értékeit. Értelemszerűen olyan Seal-eket kell a Coin-okba rakni, melyek minél nagyobb pozitív, azaz értéknövelő hatással lesznek az érménkre. A városokban a következő bolt a Recuit, ahol embereket vehetünk fel a csapatunkba. Csak akkor érdemes ha hiány lesz, ami nem valószínű, soha ne engedjétek, hogy bárki is meghaljon! Inkább sűrűn mentsetek és ha kell töltsétek be újra az állást. Egyébként itt nem csak felvenni, de elküldeni (Dismiss) is tudjuk karaktereinket. Fontos épület a városokban a templom (Temple). Itt lehet ugyanis megváltoztatni, hogy embereink mely elementális spirithez tartozzanak. Ahhoz, hogy ezen változtatni tudjunk szükség lesz az emlegetett









Dev-re. Az első menüben a Change Deity-vel lehet ezt megváltoztatni. A másodikkal a Learn Skill-lel, lehet tudásokat és varázslatokat, meg még számtalan minden megtanulni, persze csak megfelelő számú Dev esetében. Végeztünk a Townnal, jöhet a következő az Orgaize. Itt fel illetve levehetünk felszereléseket (Equipment), tulajdonságokat (Skill, mindenkinek más mennyiséget, attól függően, hogy hány blokkja van), varázslatokat (Coin). Áttanulmányozhatjuk tárgyainkat (Item), és embereink értékeit (Status). A Datával menteni, az Options-szel a beállításokat lehet elvégezni. Itt találjuk a House of Sessions-t. Itt szobákat találunk. Ha végzel egy szobával mehetsz a következőbe. Ahhoz, hogy végezz eggyel 6-hites Attack Sessiont kell bevinni Sajirinek. Ez egy fontos mozgás, erről még nem írtam. Mikor egy emberünknek kiadtunk egy parancsot és már nem tudunk vele lépni, válasszátok az End opciót. Néhány beállítás után meglehet adni, hogy védekezzen vagy csináljon Sessiont. Ha Sessionben van egy emberünk és oda lökjük elé az ellenfelet, akkor ő abba az irányba fogja tovább lökni amerre nézünk. Ha egy másik emberünk felé lökjük tovább aki szintén Sessionben van akkor az is tovább löki és így egyre nagyobb kombót és sebzést lehet elérni. De hogy lehet megadni a kezdő lökést? Egyszerű, az úgynevezett Shoot mozgással. Amikor támadni készülünk a Háromszöggel bekapcsolhatjuk a Shoot mozdulatot. Amikor a képernyőn futó csík a Shoot mezőbe ér, nyomd le az X-et, és emberünk amellett, hogy megsebzi az ellenfelet két négyzetnyire arrébb is löki,



egyenesen a Sessionös karakter karjaiba aki tovább löki arra amerre néz és ez így megy egészen amíg véget nem ér a kombó. Tehát ha Attack Sessiont akarunk csinálni a Sessionös karakterünk két kockára álljon az ellenfél érkezésének helyétől. Csak arra kell figyelni, hogy a Sessionben lévő emberünk, igen sebezhető és ha megütik félő, hogy abbahagyja a készülést az AS-re. Viszont sokat kell gondolkodni mert nagyon sok pontos beállításra van szükség ha AS-t akarunk csinálni. Az ötlet ragyogó még ha nehezen is kivitelezhető.

ÉRTÉKELÉS

A Hoshigami egy színvonalas és kellemes játék. A harci rendszer ötletessége miatt azokat a játékosokat igazán lefogja kötni, akik a Final Fantasy Tacticsot vagy a Sayukit szerették. Minden megvan ebben a játékban, ami egy jó stratégiai RPG-be kell. Király a történet, ötletes a harc és rengeteg van belőle. Ezt még nem mondtam, de tényleg rengeteget kell küzdeni, ahogy azt az ilyen játékoktól már megszokhattuk. Egy-egy csata hihetetlen hosszú ideig is eltarthat, ami kicsit bosszantó, főleg ha netán elveszítjük az ütközetet. Ez főleg azért rossz, mert itt nincs szoftveres reset, mint a többi stratégiai és RPG játékban, így körülményes kilépni ha vesztünk. A grafika semmit nem változott a FF Tactics óta, aki ismeri az ilyen stuffokat tudja, hogy nem ez a lényeg. Egyébként lesznek kimondottan látványos és jó varázslatok. A zenék is a megszokottan jó színvonalon vannak, semmi probléma velük. A jó sztorinak és rengeteg fejleszthető tulajdonságnak, a titkos karaktereknek és a többfajta megnyerésnek köszönhetően, a Hoshigami egy nagyszerű játék. Ha az effajta stuffok bejöttek neked eddig akkor bátran beszerezheted, mert nem fog csalódást okozni.

Veres Miki

HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH

ATLUS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ SZÍNVONALAS ÉS ÖTLETES STRATÉGIAI RPG
× A HARCOK TALÁN HOSSZABBAK, MINT A TÖBBI ILYEN JÁTÉKBAN

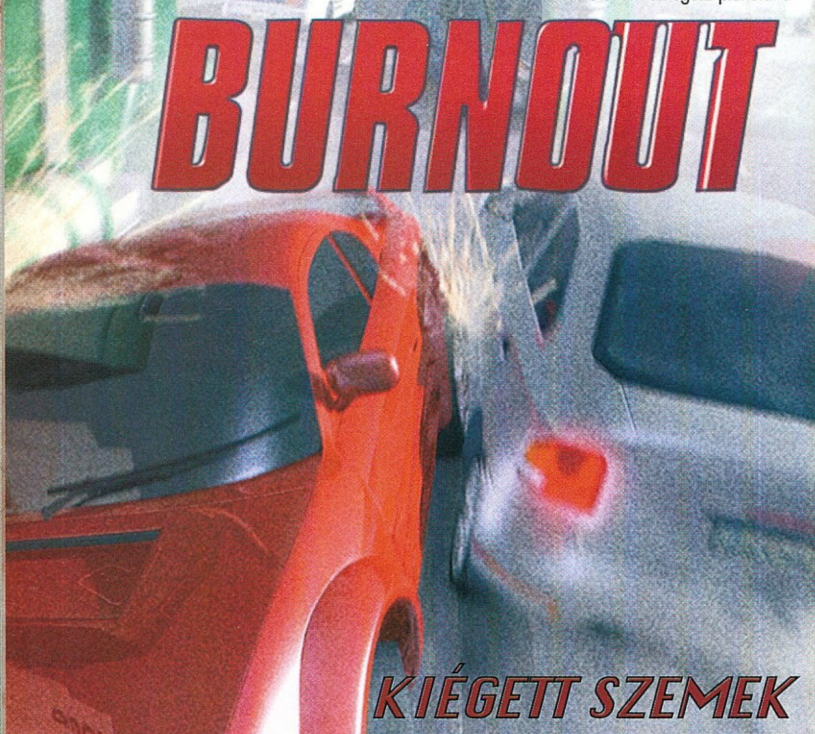
9 pont





"Halló?! Halló! Szia Peti, add a Martint légy oly' szíves! Köszi... Szerbusz kalifa! Bódéból hívlak és a kártyám mindjárt elvérzik, szóval rövid leszek – IGAZAD volt. Tényleg nem nekem való az egy oldalas tesztelés, azt kéne csinálnom, amihez szerinted a legjobban értek: rövid kis "elmélázásokat" írnom. Abszolúte igazad volt. Utáltam az egész planétát a

BURNOUT



KIÉGETT SZEMEK

Burnout recenzió közben. Leírtam mindent. Leírtam, hogy pontosan egy kerek esztendeje láttak napvilágot az első hírek a Criterion készülő városi autózásáról (lásd a 2001. januári híreinket Bagó Peti tollából), ami akkor még SRC névre hallgatott és amit akkor hat hét alatt dobtak össze a RenderWare multiplatform fejlesztőkészlet alkotói; hogy a játék szíve pontosan a Canon tulajdonában lévő guildfordi cég fent említett RenderWare csomagja (amit jelenleg is több, mint 100 játék használ – többek között a Grand Theft Auto III vagy a Pro Evolution Soccer) és közöltem, hogy sok víz lefolyt azóta sok folyón, ám az SRC végre megérkezett – Burnout cím alatt. Megírtam, hogy a renderelés rabszolgáinak kellemetlen hírekkel szolgálhatunk, mert intró nincs; a grafika pedig – bizonyos értelemben – nem éri el a "benchmark" harmadik Gran Turismo színvonalát; hogy a duotónusú címképernyő után valami elképesztően spártai menü fogad. Először a beállítások alpontba elbarangolva örömmel konstatálhatjuk, hogy a 60 Hz-es képfrissítéshez az anamorf szélesvásznú kép is kiszerelés; majd a hangot piszkálhatjuk meg, ha a Dolby Surround-ot kikódoló erősítő is a rendelkezésünkre áll. A játékmódok a megszokottak: Single Race (verseny 3 gépi riválís ellen egy adott pályán), Championship (minden bajnokságot 3 "credittel" kezdünk, ami 3 életnek felel meg – ha ennyi alkalommal hibáztunk, kezdhetjük az egész bajnokságot újra; plusz, a bajnokságok során illik majd egy bizonyos, előre meghatározott helyezést elérnünk). A három pályából álló bajnokságot megnyerve nyílik meg a következő bajnokság ill. három pálya, valamint az ún. "Face Off" mód (ennek négy variánsa van), ahol egyetlen ellenfél ellen kell taposnunk a gázt, hogy elnyerjük iniciálisan "rejtett" autóját. Összesen kilenc járgány van – ezek képviselik a nehézségi szinteket. A "könnyűnek" titulált autók vagy lassabbak (ez itt erény :), vagy könnyen kezelhetőek – a "nehezek" vagy rettenetesen gyorsak (az akció pörgősebb), vagy nehezebben irányíthatóak. További játékmódok a "Time Attack" (támadás az idő ellen) és a "Survival" – ez leginkább a Tekken hasonló kihívására emlékeztet: egyetlen ütközés és vége a játéknak. "Survival" módban a pályán csak forgalom van, riválisaink otthon maradnak. Végül, az egész játékot megnyitva hozzáférhetővé válik a "Free Run" – ilyenkor nincs forgalom, csak a versenyzők vannak a pályán. Pfuj. Itt vagy még?! Elcsámcsogtam azon, hogy a korábban beígért távol-keleti pályák nem kerültek bele a végső változatba (így a hat bajnokságon keresztülverekedve magunkat végül 16, európai és amerikai témájú fiktív pálya van – de valójában csak egyetlen kvintett, amit aztán megfordítva ill. más napszakban is játszhatunk) meg hogy a beígért iLink támogatás is – nagy sajnálatomra – elpárolgott. Így marad a "Head to Head" mód, ahol egy osztott képernyőn a két gépi ellenfél mellett végre a cimborákat is bele lehet hajszolni egy monumentális karambolba, előre megfontolt szándékkal. A barátokkal lehet survival-t és Twin Free Run-t is futni – ez utóbbi kevésbé élvezetes, hiszen a játék minden körülmények között tartani bírja a konstans 60 képkockát másodpercenként. Végül leírtam a benyomásaimat, miszerint a Burnout egy elképesztő valami; hogy olvastam egy interjút a készítőkkel és állítólag átlagosan 300 autó mozog egyidejűleg egy pályán (a nagyobb pályákon 1,000-1,500); ezek között száguldasz ámokfutó módjára; hogy elképzelhetetlen, milyen is az száznyolcvannal a szembejövő sávban tépni. Nincs licenc, nincs probléma – szabadon zúzható minden négykerekű. A mesterséges intelligenciát csak dicsérni bírtam: a verseny kívülállói mind a maguk módján reagálnak akcióinkra – vannak nyomorultak, akik nem tartanak potenciális veszélynek és nem takarodnak az útból, hiába fekszel a dudára. Vannak, akiknél bejön a dolog. A szembejövő forgalomba kerülve vadul villognak rád, megkérdőjelezve épelméjűséged. Általánosan igaz, hogy mindent megtesznek, csak hogy elkerüljék az összecsókolózást. Normális körülmények között teljesen hihető a dolog: az ellenfelek befékeznek (látod a féklámpát), a hétköznapi sofőrök a forgalomban sávváltáskor és előzéskor indexelnek, működnek a forgalmi lámpák... hogy az egész él és lélegzik – de "normális körülmények" itt nincsenek, ez nem egy hagyományos automobilvetélkedés. A checkpoint rendszer rákényszerít, hogy nyomulj, hogy kockáztass, hogy erőszakoskodj. Aztán rájössz, hogy az a kis "power bar" nem véletlenül van a képernyő bal alsó sarkában; belelapozol a füzetbe és megtudod, hogy az R1 gomb valami rejtélyes "boost" módot takar. Ettől a pillanattól kezdve a játék megváltozik: a "Burn Meter" – mert így hívják a dolgot – akkor telítődik, ha elmeorvosi eset vagy: ha a szembejövő sávban nyomulsz, hosszan csúsztatod a kocsit ("driftelsz") vagy ha gyűjtöd a "közeli találkozásokat" – azaz olyan közel húzol el a forgalom résztvevői mellett, amilyen közel csak tudsz – persze ütközés nélkül. A koccanás ugyanis visszaveti a mérőműszer állását; kezdheted a gyűjtögetést újra. Aztán sikerül az első "boost" és te végleg asszimilálódsz. Hihetetlen. Ez egy játéktermi játék, minden ízében az. Nagykanállal fogyasztható. Hogy nem Gran Turismo? Nem baj. Végül is... izgalmasabb annál. Azt hiszem, neked nem kell bizonygatnom, mennyire jó az anyag – tudod, hogy a tesztverzió kibelezése után leballagtam a sarki boltba és magamévá tettem egy eredeti példányt. Ennél jobb ajánlólevelet nehezen tudok adni egy programnak. Szóval leírtam mindent – mégis rettentően száraz lett az egész. RETTENTŐEN száraz. A saját lelkesedésemen kívül az olvasó minden közölt információt megtalál a kézikönyvben is, a lényeg pedig átjárja majd két perccel a kontroller kézbe vétele után. Nem öntött el jótékony elégedettség, amikor befejeztem a cikket – azt hiszem, visszatérek a fél oldalas eszmefuttatásokhoz. Hoppá. Egyetlen egységem maradt, sípol itt az egész hóbelevanc. Gyorsan elköszönök, mielőtt megszakadna a von..."

reiker@eigo.co.jp

BURNOUT

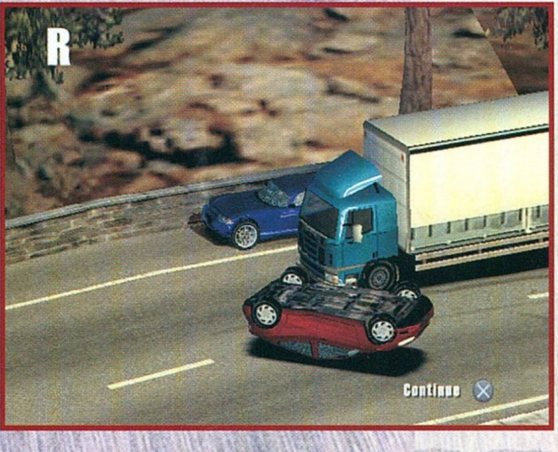
ACCLAIM/CRITERION

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (25KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)
LOGITECH GT FORCE
✓ NAPPALIBAN TEREM A JÁTÉKTEREM
× KEVÉSBÉ KÍVÁNATOS PREZENTÁCIÓ

8 pont





SOLDIER OF FORTUNE

Valamelyik nap, miután bezártuk a WestEndes 576 boltot, pár munkatársammal felmentünk az emeleten található játékterembe, és nekiálltunk MK bajnokságot rendezni. Őszintén megmondom, régen volt kezemben az árkád irányító, ráadásul a Mortalt sem nagyon erőltettem az utóbbi időben (inkább SF rajongó voltam mindig is), ezért elég hamar el lettem gyepálva. Mindegy, nem szégyellem, hiszen a harmadik részt meg pláne nem szerettem soha az erőltetett szereplőivel, meg az idióta kivégzéseivel (Ha MK, akkor 1, vagy 2). Egyetlen egy dolog volt, ami tetszett, mialatt teljesen lealáztak, mégpedig a sok vér, és brutalitás...hát igen, ez hiányzik nekem. Azután eszembe jutott, hogy otthon porosodik a tesztelésre szánt SOF a polcomon, és abban aztán van minden, ami felforgatja egy jobb érzésű ember gyomrát. Spuri haza, lemez behelyez, és akció napokon keresztül. Ha már elővettem az anyagot, és órákat töltök vele, akkor gondoltam, hogy a tesztet is megcsinálom, így történt, hogy most megint nektek jegyzetelek.

PC-N ÉS DC-N TÚL

A SOF már megjelent korábban a fent írt géptípusokra, de most kiadtak számítógépre egy úgynevezett GOLD verziót, ami rögtön konvertálva is lett a PS2-re. A program egyébként nagyon sikeres lett mindkét masinán, csak a többjátékos mód hiányzott a Sega változatból (a PC-st nem ismerem), de most már azt is pótolták. A játék stílusa FPS, azaz belsőnézetes lövöldözős játék, de még abból is a jobbik falta, hiszen itt nem szörnyek ellen küzdünk, hanem valódi hús-vér emberek ellen. Ez már önmagában is jó dolog (R6 rulez), de akinek még ez sem elég, annak van egy hatalmas újítás is, mégpedig a remekül sikerült sérülési zónák kialakítása. Arról van szó, hogy ha valakit eltalálsz, akkor az a sérülés helyétől függően reagál. Amikor pisztollyal lövöd mellbe az embert, akkor hátratántorodik, és lesz rajta egy kisebb lyuk, de amikor shotgunnal célzod meg a fejét, akkor jelentős mértékben alakítod át az arcszerkezetét (gyakorlatilag eltörlöd az említett testrészt, csak egy csonk marad a helyén). Hmm...ez így kellően brutálisan hangzik, de akció közben még megrázóbb, mint leírva. Rengeteg a vér, és a sérülési zóna, nem csak a fejeket, de a lábakat, kezeket, vagy esetleg a gyomor rejtett tartalmát is sztornózni lehet a világ kíváncsi szeme elől. Szóval, lényeg a lényeg, jó móka, higgyétek el. A DVD behelyezése után lehet választani a többjátékos, és az egyszemélyes harcok között, de nekem az első kicsit lassúnak, és csúnyának tűnt, ezért nem vesztegetnék rá túl sok időt. Akár nyolcan is lehettek egy arénában (Maximum 4 emberi játékos), lehet csapatokat alkotni, mindenkire lövöldözni, vagy lopkodni a zászlókat. Az igazi élvezet az egyjátékos részben rejlik, oda irányítsuk inkább a figyelmünket. Rövid bevezető után az első pályára kerülsz, nézzük, mit tehetsz. A bal analóg karral irányítod emberedet, a jobbal nézelődsz. Az L1 az ugrás, az L2 a guggolás. A jobb irány nyíllal válthatsz fegyvert, amit az R1-el használhatsz, valamint az R2 az alternatív tüzelés. Ez utóbbival szórakozhatsz a távcsöves puskánál is. A bal nyíl a tárgyaid közti lapozgatásra szolgál, ezeket a Háromszöggel aktiválhatod. A Körrel újratölthetsz, a Négyzettel pedig elhajíthatod a nem annyira szimpatikus fegyvereket. Az X az akciógomb (ajtók, gombok, stb.), az L3-al kibújhatsz a fedezékek mögül, ezzel meglepheted a nem túl figyelmes katonákat. Gondolom az irányítás nem fogja meglepni a vérbeli profikat, akik már végigjátszották a Red Factiont, a Half Life-ot, hogy csak az utóbb megjelent programokat említsem. Amúgy maga a játékmenet sem fog meglepetéseket okozni. Különböző országokban kell fenntartanod a rendet, célpontokat likvidálnod, fegyvereket megsemmisítened. Ez történhet a fagyott hómezőkön, száguldó vonaton, csatornákban, vagy akár a metróhálózatoknál. Szerencsére elég sok fajta fegyverrel rendelkezünk, amik mind jól használhatóak, mindegyiknek megvannak a sajátosságaik, és rendelkeznek azzal a tűzerővel, amire szükséged lesz minden egyes pillanatban. Itt nincs olyan, hogy amikor már csak egy pisztoly van a kezedben, akkor eláshatod magad...azzal is oszthatod a halált. Szerintem jó a SOF, még ha van is jó pár hibája. Eszméletlen, ahogy reagálnak a karakterek a lövésekre, és ez egy jó darabig leköt mindenkit. Én például egy idő után arra mentem rá, hogy minél több halálos lövést vitelezzek ki, méghozzá olyat, ami még látványos is. Ilyen például a toroklövés...a fickó rángatózik, markolja a nyakát, és hörög, miközben spriccel a vére mindenfelé. Sőt egyszer még a golyóit is ellőttem egy szerencsétlennek, gyorsan elterült, és szivárgott a vér a nadrágjából. Sajnos ez csak nagyon nehezen jön be, mert a gép mindent lábnak vél, ami derék alatt van (egy rosszpont). Szintén jó móka a vegyi ruhás zsoldosok hátán felrobbantani a tartályt. Kicsit brutális a program, ez azt hiszem már elég nyilvánvaló lett. Éppen ezért, a GTA mellett szeretném, ha ezt is inkább hanyagolná a fiatalabb korosztály. A grafika jó, ami ront rajta, az a lassú képfrissülés, valamint az egyhangú környezet. A játszhatóság megfelelő, a hangokkal együtt. Viszont nem biztos, hogy sokan végigviszik majd az összes pályát, hiszen meg lehet unni egy idő után még ezt a hatalmas mészárlást is. Az R6, meg pár másik, hasonló játék életközelibb volt, és ott tényleg rettegni lehetett a terroristáktól, mert bármelyik sarok mögött ott bújhattak, és egy golyótól már harangoztak nekünk. Ez itt nem így megy, sőt néha már olyan érzésünk van, hogy egy szuperhős bőrébe bújtunk. Kár...mindenesetre úgy tudom, lesz Tom Clancy program PS2-re is, és az majd feledteti velünk ezt a hiányt. Alig várom...addig viszont próbáljuk meg kiélni akcióéhségünket, és adrenalin hiányunkat a SOF mellett, mert egy darabig megteszi, de után már csak a vér, a brutalitás, és a megszokottság vár.

Böjtös Gábor



VÉR ÉS BÉL! (BOCS)

SOLDIER OF FORTUNE

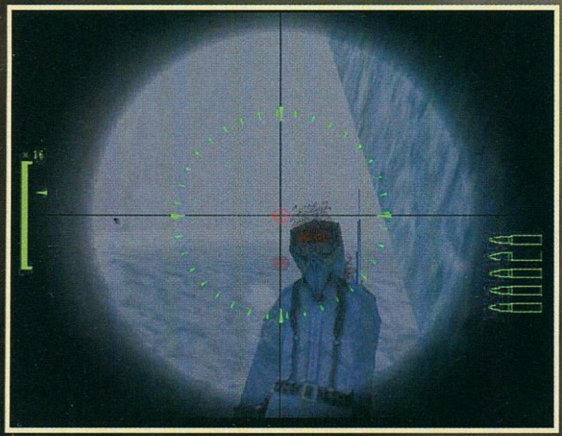
ACTIVISION

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (272KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ VÉRES, KEGYETLEN, ÉS PERGŐS
× KÖNNYEN LASSUL A KÉPFRISSÜLÉS, MONOTON

8 pont





Bevallom őszintén kicsit féltem a Final Fantasy X teszttől. Amikor szeptember végén megérkezett belőle a japán verzió elbeszélgettünk Martinnal a FF világról és arra a megállapításra jutottunk, hogy az utóbbi időben kezd egy kicsit ellaposodni a sorozat. Az rendben van, hogy a grafika meg a filmek fokozhatatlanok, ellenben egyre gyengébb történettel rendelkeztek az utóbbi részek, ráadásul lassan de biztosan inkább kalandjátékba mentek át. Az utóbbi részekben teljesen lineáris lett a történet, alig voltak benne leágazások és mellékszálak. A Final Fantasy VII után (amit én a legjobb résznek tartok a sorozatban) a VIII. részben már éreztem, hogy nem törődtek igazán a részletekkel és a titkokkal, inkább a látványra mentek rá. A VIII. rész azonban még élvezhető volt, ám az utána következő IX. már nem. Szubjektív véleményem, hogy ez rész a leggyengébb a sorozatban! Hogy ha ennyire nem tetszett miért nem írtam meg ezt 1 éve – kérdezhetné bárki?! Egyszerű a helyzet, mint említettem teljesen szubjektív dolgok nem tetszettek a játékban, amiket most nem írok le, mert ez a X. rész tesztje. Mint tesztelő mindig félre kell tennem a személyes bajokat egy játékkal és teljesen objektív kritikát kell írnom, ezért kapta a IX. rész azt az értékelést amit kapott. Szóval féltem a X. rész megjelenésétől, mert attól tartottam, hogy ha ez a rész sem lesz olyan, amit elképzeltem, és ezt meg is írom (magyarul lehúzom a játékot), akkor a rajongók, akiknek bejön a program még a keresztvizet is lefogják szedni rólam. Viszont ahhoz sem volt kedvem, hogy ha mégsem annyira jó az anyag, hogy egy olyan, kissé keserű ízű cikket írjak róla, mint tettem azt a FFIX esetében. Szerencsére mikor megérkezett az angol változat, pár óra játék után minden félelmem eloszlott, a X. rész nagyszerű lett! Őszintén mondom, a kiváló újdonságoknak és a király történetnek köszönhetően az egyik legjobb rész a sorozatban. Azt nem mondom, hogy jobb a VII-nél vagy a VI-nál, de a dobogó harmadik fokát bátran elfoglalhatja. Persze valószínű, hogy lesznek néhányan akik a X. részt is lefogják fikázni, de ez nem változtat azon a tényen, hogy a készítők nagyon de nagyon kitettek magukért! Olyan ötletes újítások tömkelege várja a Final Fantasy rajongókat, amik tényleg nagyban felpezsdítik ezt az új részt. És most nem a grafikára gondolok, mert az már szinte fokozhatatlan. Haladjunk szép sorrendben, lássuk először az új epizód világát és történetét!

SPIRA VÉGZETE

A Final Fantasy X egy Spira nevű világban játszódik. Ezen a bolygón az emberek óriási technikai vívmányokat alkottak, lényegében minden munkát gépek végeznek, és az embereknek csak a szórakozásra megy az idejük. A sztori egy Zanarkand nevű óriási tengerparti városban kezdődik. A főhős, Tidus bőrébe bújunk bele, aki ismert sztár Zanarkandban. Van ugyanis Spirán egy kiváló játék a blitzball, ez olyan népszerű, mint nálunk a foci. A blitzballt egy erőtérrel körülvett nagy vízbuborékban játsszák és alapjaiban az amerikai foci és az európai foci tulajdonságát ötvözi, de mivel vízben játsszák, igen érdekes és eredeti játék. Szóval Tidus egy kiváló blitzball játékos, épp a következő meccsére készülődik. Minden jól indul, a csapat nagyszerűen játszik, ám e közben Zanarkand partjainál, megjelenik egy hatalmas szökőár. A víz mögött valamilyen ismeretlen szörnyeteg rejtőzik, ami néhány perc alatt elpusztítja az egész várost. Tidus éppen csak megússza dolgot. Ekkor összefutunk Auronnal (akit idáig is láthatunk párszor), akiről kiderül, hogy Tidus ismeri, mivel az apjának, Jechtnek volt barátja. Tidus egyáltalán nem kedveli az apját Jecht-et, ám mivel már a férfi tíz éve eltűnt, nemigen foglalkozik vele. Auron felvilágosítja Tidust, hogy a szörny neve, ami elpusztította a várost Sin. Néhány harc után Sin kisebb teremtményei megszállják a várost és végeznek mindennel. Tidus és Auron kivágják magukat és a harcok végén megjelenik egy gömb (ami valószínű, hogy Auron munkája), ami beszívja mind a kettőjüket. Ezután Tidus egy ismeretlen helyen ébred. Némi kalandozás után az Al Behd nevű törzs ejti foglyul, akik egy teljesen ismeretlen nyelvet beszélnek Spirán. Tidus csak egy tagjukat, Rikku-t érti meg. Mikor elmondja honnan jött, a lány hülyének nézi, és valószínűsíti, hogy mivel túl közel került Sinhez, a szörny megmérgezte és ezért beszél zöldségeket. Rikku elmondja ugyanis, hogy Zanarkand városát már 1000 éve elpusztította Sin! Ez persze letaglózza Tidust is, elképzelni nem tudja, hogy Auron mit tett vele. Lényegében az a világ, ahol ő élt teljesen különbözik attól, ami most van! Rikku hajóját hamarosan megtámadja Sin, így Tidus ismét eszméletét veszti és egy kis falu közelében ébred. Hamarosan barátot is szerez Wakka személyében, aki szintén ért a blitzballhoz. Wakka szerint Sin az emberek büntetése a bűneikért, amit elkövettek a múltban Spirán. A történet lényegében innen lesz érdekes, mert hamarosan megismerjük Yunát a Summoner lányt. Sint ugyanis csak egy Summoner győzheti le, Yunának pont ez a célja. Érdekes dolgokat is megtudunk, például azt, hogy Sint teljesen nem lehet elpusztítani, mert a veresége után tíz évvel mindig feltámad! A másik érdekesség, hogy tíz éve Yuna apja, Braska legyőzte Sint. Braskának két barátja is segített. A nevük, Jecht és Auron volt! Na hát ez érdekes, vajon hogyan kerültek ide, és véletlen e, hogy pont tíz éve tűnt el Zanarkendról Jecht, Tidus apja. Szóval Tidus beáll a Yunát kísérő és védelmező csapatba, mivel úgy gondolja ha találkozik Sinnel, talán haza juthat. Na és persze szeretne többet megtudni, hogy Auron miért küldte őt 1000 évvel a jövőbe? Tidus tehát Yuna egyik Védelmezője azaz guardianja lesz, több más baráttal egyetemben. Innentől az a feladatunk, hogy kiderítsünk minél többet Sinről (pld. honnan származik, hogy lehetet TELJESEN elpusztítani), és a lányt kisérve és védelmezve megszerezni az összes Summont vagy ahogy most hívják őket Aeont. Sint ugyanis csak a legerősebb úgynevezett Final Aeonnal lehet elpusztítani, de addig még hosszú az út, ugyanis az a szent városban, Zanarkandban van! Igen, abban a városban ahonnan a történet indul! Bizonyára látszik, hogy egy nagyon érdekes és izgalmas sztori lesz ez, többet nem is akarok mondani róla, szerintem nagyon jó!



ÚJÍTÁSOK

Huhú, hirtelen nem is tudom hol kezdjem annyi minden van! Kezdjük talán a stílusbéli változásokkal. Mivel a karakterek tervezője Tetsuya Nomura, ezért a X. rész leginkább a FFVIII illetve a Bouncer stílusát képviseli, de azért annál valamivel lágyabb. Ez a stílus egyébként nekem nagyon bejött, a FFVIII-at is e miatt kedveltem, és a Bouncer hasonló okok miatt tetszett. Például Auron elképesztően királyul néz ki! Fontos változás, hogy ez a rész kicsit kalandosabb a többinél. Emlékeztek a Final Fantasy VII elejére? Olyan volt, mint egy kalandjáték, hisz csak Midgarban lehetett mozogni. Eltelt majdnem 10 óra játékidő, mire kijutottunk a térképre és megkaptuk a nagyobb mozgásszabadságot. Hasonlóan van ez a Final Fantasy X-ben is. A játék eleje teljesen lineáris, és csak később kapunk nagyobb szabadságot. Viszont fontos újítás, hogy nincs világtérkép, legalábbis a hagyományos értelemben vett térkép. Még a játék elején kapunk Spirához egy térképet, amit az Item menüből lehet használni. Viszont ha most kilépünk egy városból, nem egy új helyszínre jutunk, hanem ugyanolyan grafikával megáldott helyszínre, mint amilyen a város is. A városokat és helyszíneket ösvények és útvonalak kötik össze, majdnem úgy, mint a Final Fantasy Tacticsban. A különbség, hogy a PS2 erejének köszönhetően, most teljes 3D-ben látjuk ezeket. Nincs tehát akkora mozgásszabadságunk, mint a régi FF játékokban (legalábbis a játék elején). Ez viszont nem azt jelenti, hogy a városok közötti közlekedés egyszerű lenne. Nagyon hosszú útvonalakat kell bejárni, mire eljutunk egyik városból a másikba, és ezeken az összekötő helyeken is rengeteg mindent találhatunk (dobozok, kincsek, emberek stb.). Ráadásul ezek is hihetetlenül nagy és tágas helyszínek, úgyhogy a régi világtérképes megoldás nem is hiányzott (na jó, csak egy kicsit). Viszont ezt kompenzálja a grafika. Mivelhogy a városokat összekötő helyszínek most ugyanazzal a grafikai megoldással készültek, mint maguk a városok. Mivel a PS2 felfoghatatlanul sok poligont képes megjeleníteni, ezért szakítottak az előre letárolt helyszínekkel és szinte mindent 3D-s poligonos grafikával alkottak meg. Éppen ezért lenyűgöző lett a grafika. A Final Fantasy X a legszebb PS2-es játékok között van. Csak egy-két helyen, például a házakban tartották csak meg PS1-es részekben látott előre letárolt grafikai megoldást, de ezek a helyek is olyan gyönyörűek, hogy nem szúr szemet a különbség a 3D-s helyszínekhez képest. Karakterek is nagyszerűen meg vannak tervezve, mint mondtam nekem Auron volt a kedvencem, jellemben, stílusban egyaránt. A legszebb grafikai effekteket nem a városokban, de nem is a térképen produkálja a játék, hanem harcok alatt. Már a történet elején is olyan grafikai látványosságokban lesz részünk, hogy csak csodálkozva nézünk, de később amikor Yuna csatlakozik, garantálom, hogy nem fogtok hinni a szemeteknek az Aeon idézések láttán! Minden FF részben ezek voltak a legszebb jelenetek, de itt olyan az egész, mintha filmet néznénk. Például amikor Ifrit bevadul, a tűztől és a hőtől úgy vibrál a levegő és olyan grafikus megoldások vannak, amit én még PS2-ön nem láttam! És akkor az igazán látványos Aeon támadások csak később lesznek meg! Az igazsághoz azonban hozzátartozik, hogy vannak apró grafikai bakik. Néha egy-két poligon összeolvad és egymásba ér, például amikor két szereplő egymáshoz ér, vagy átkarolja egymást, gyakran látni, hogy a poligonok összeolvadnak. Ezt még PS1-en megbocsátotta az ember, de PS2 már odafigyelhettek volna erre! Ahogy az lenni szokott az FF sorozatban, filmek is vannak dögivel, méghozzá rengeteg, a készítők ragyogóan kihasználták a DVD nyújtotta lehetőségeket. Az átvezető filmek minőségi fejlődését úgy tudnám érzékeltetni, hogy kb. annyi a különbség a FFIX és X filmjei között, mint amennyi minőségi különbség volt a FFVII és VIII között! Erről nem is írok többet, ezt mindenkinek látnia kell! Fontos újítás, hogy a szereplőknek van hangjuk! Ezt a csorbát ideje volt kiküszöbölni, mert a Square anyagoknak csak ez volt a nagyobb hibájuk. Minden fontos fő- és mellékszereplőnek van hangja. Persze nem mindenkinek, tehát az utcákon álldogáló embereknek nincsen. Ezt valaki hibának veszi, és azt mondja, hogy mindenkinek, aki szerepel legyen hangja. Én erre azt mondom, hogy akkor a játék több DVD-re



FINAL FANTASY X

FINAL, DE MÉG NEM A VÉGE!





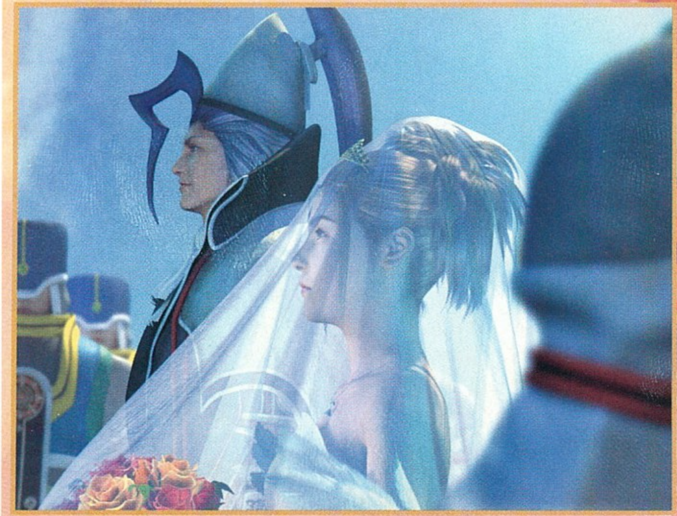
sem férne rá, mert rengeteg ember mászkál a városokban, és a helyszíneken. Szóval én elégedett voltam, a hangokkal, főleg, hogy a szinkron is jól sikerült, mindenkinek a karakteréhez megfelelő hangja van. A zenék kapcsán kevesebb a változás, hasonló stílusú és hangulatú számok szólnak, mint amit eddig megszokhattunk. Egy kivétel van csak! Meglepő volt hallani a játék elején szóló számot, amikor először látjuk a blitzballt élőben, és először jelenik meg Sin. Ez ugyanis egy kemény metal stílusú szám, ami igen szokatlan a FF sorozatban, de annál kellemesebb volt, hogy végre ilyen zenét is lehet hallani. Főleg azért, mert nagyon jól illett ahhoz a jelenethez amikor a blitzballozás közben a várost lerombolja Sin. A legfantasztikusabb újítás a harci rendszer megváltoztatása! Erről csak pár szót mondanék, részletek a mellékletben. A Square végre észrevette, hogy lassan minden RPG az ATB rendszert kezdte használni, és valljuk meg ez egy kicsit kezdett már unalmassá válni. Úgyhogy a teljes rendszert megváltoztatták. Az eredmény, a FF sorozat legélvezetesebb harci rendszerét alkották meg a FFX-ben! Igen, egyik részben sem volt ennyire jó a harc, még a VII-ben sem! Az ATB-t felváltotta a CTB. Ez a kijelző harcok alatt a jobb felső sarokban látható, és azt jelzi, hogy karaktereink és a szörnyek milyen sorrendben fognak lépni. Mivel mindig tudjuk, hogy ki fog jönni, így nagyon jól kiszámítható, hogy mikor mit lépjünk. Sorrend csak néha változik meg, pld. ha egy nagyobb varázslatot vagy mozgást akarunk csinálni. Mind ezt tetézi, hogy bármikor válthatunk embert harcok közben – illetve csak akkor, amikor egy emberünknél van a lépés joga! Ez azért jó, mert mindegyik karakterünk bizonyos szörnyek ellen jó. A páncélozott vadak ellen Auron, az elementális szörnyek ellen Lulu, a repülők ellen Wakka és még sorolhatnám. Így folyamatosan lehet és kell is váltogatni az embereinket. Egyébként a CTB kicsit a körönkénti harci rendszerre emlékeztetett, de annál jóval összetettebb és jobb is! Tovább tetézi a rendszer érdekességét, hogy ha idézünk egy Aeont Yunával, akkor a szörny ott mard a helyszínen és úgy mint egy rendes karakter vesz részt a csatában – de csak egyedül, mert a többiek távoznak a csatatérről. Mindaddig amíg jelen van, elképesztő látványos és hatásos támadásokat lehet megereszteni. Fantasztikus, hogy milyen stratégiázásokra ad lehetőség ez a harci rendszer, még egyszer mondom, ez a legjobb amit én eddig a FF sorozatban láttam. Talán a harc a játék legjobb eleme. És akkor a fejleszthető tulajdonságokról és dolgokról még nem is írtam. Rengeteg minden van, még a többi FF játékhoz képest is! Csak felsorolás szerűen mert fogy a hely. Tudjuk fejleszteni az embereinket (valami hihetetlen, hogy mennyi mindent kitudunk fejleszteni nekik), az Aeon-okat (nekik is vagy száz féle dolgot tudunk fejleszteni), az Overdrive-okat (limitek), Parasite Eve illetve Vagrant Story stílusban a fegyvereket. Ezekről majd a mellékletben írok a végigjátszás során, mert nagyon helyigényes és összetett dolgok. Lesznek minijátékok is, a három legfontosabb a blitzball (egy csapatot kell megszervezni, irányítani, fejleszteni, és győzelemre vinni), és Chocobo lovasnak is ki lehet magunkat képezni! A harmadik egy fordító játék a Spirán elterjedt Al Bhed törzs ismeretlen nyelvét kell lefordítani, angolra. Ehhez Al Bhed nyelv ABC betűinek angol megfelelőit kell megtalálni és ha sikerül egyre többet érthetünk meg az Al Bhed törzs beszédéből!













ÖSSZESSÉGÉBEN

A PS2-re készült FFX, tényleg olyan lett, ahogy azt elvárnánk. Minőségileg fantasztikus és tud annyi újítást felmutatni, hogy még a tapasztalt játékosok is találnak benne újdonságot. A történet érdekes és lebilincselő és ami a legfontosabb, hogy élvezetes! A harc egyenesen a legélvezetesebb, amit RPG-ben eddig láttam, főleg később amikor mind a hét karakter választható lesz. Ó nem is mondtam, összesen hét karaktert lehet felvenni! Ez nem tűnik soknak, de a rengeteg fejleszthető tulajdonság miatt, no és azért mert minden szörny ellen más valaki jó, éppen elég a karakterek mennyisége. És lesznek ideiglenesen csatlakozó szereplők is! Ráadásul az Aeon-ok, is olyanok most mint a rendes karakterek, tehát ebből a szempontból is semmi baj a játékkal. Titkokból is van bőven (titkos Aeon-ok, fegyverek meg a szokásos dolgok) és a minijátékok is ötletesek, a blitzball egy külön játékként is megjelenhetne! Szóval nekem nagyon bejött a Final Fantasy X, ezt őszintén mondom! A készítők büszkék lehetnek a FFX-re, mert teljesíti az elvárásainkat. (Talán a “szavatosság” lehetett volna jobb is, mert ugye egy Final Fantasy legyen hosszú, hosszú, hosszú!) Csupán egy komolyabb hibát véltem felfedezni, nevezetesen túlzottan lineáris lett a történet. Sehol egy olyan pont, ahol komolyabban el lehet akadni, vagy olyan hely, ahol a játékos kreativitásán múlik a megoldás. Ezt sajnáltam egy kicsit, mert a régebbi részekben nem volt ennyire egyszerű a továbbjutás. Ezt leszámítva egy tartalmas és újdonságokban gazdag Final Fantasy-t kaptunk, ami az összes RPG megszállottnak (és bárki másnak is!) hosszas kikapcsolódást jelenthet. Azt, hogy ez e a legjobb rész a sorozatban nem merem állítani, mert ez egyéni ízlés kérdése, mindenesetre ott van a szeren mind az RPG-k, mind a FF játékok között!

Veres Miki

FINAL FANTASY X

SQUARESOFT

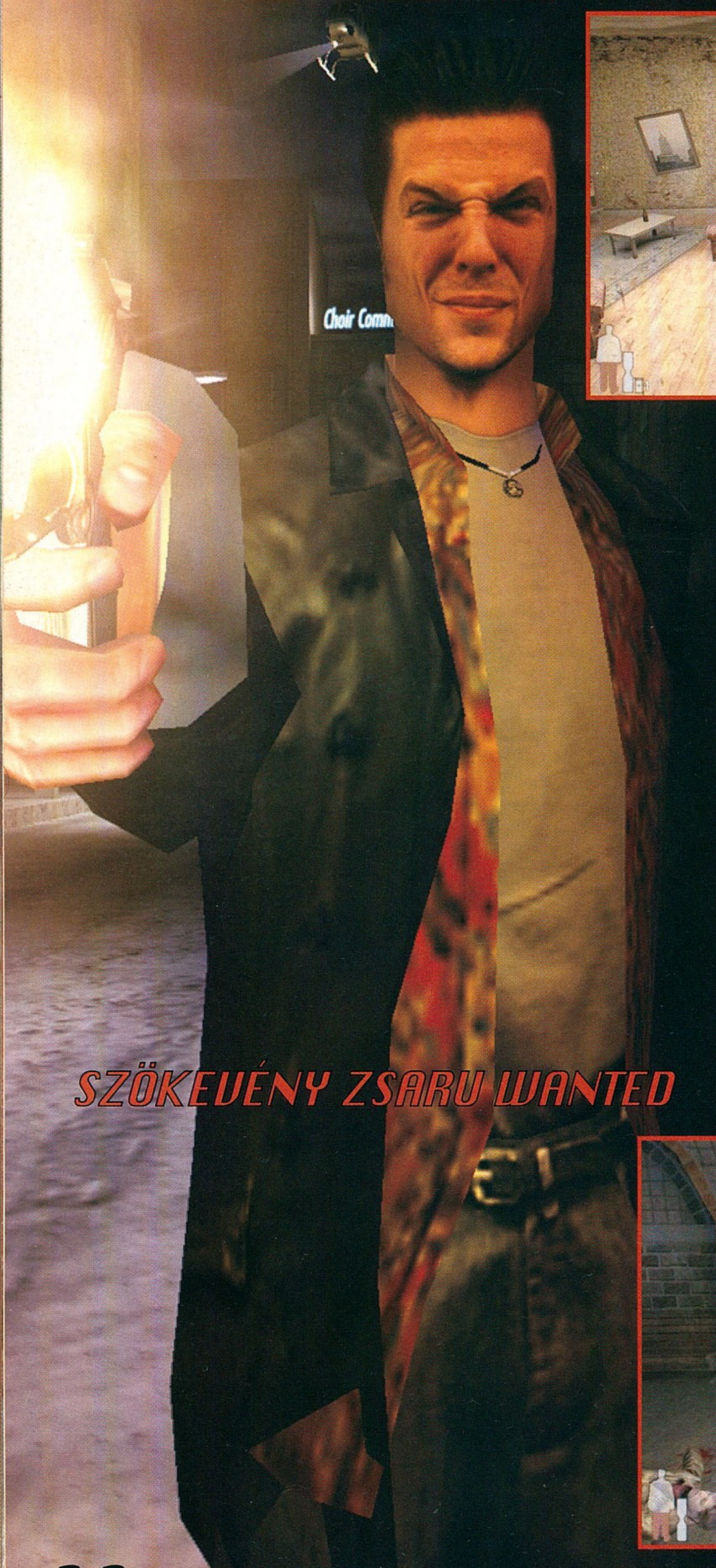
GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (64KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ MINDEN EDDIGINÉL ÉLVEZETESEBB HARCI RENDSZER, RENGETEG FEJLESZTHETŐ LEHETŐSÉG, CSÚCS SZTORI
× PICIT RÖVIDEBB A SZOKÁSOSNÁL, TÚL KÖNNYŰ A TOVÁBBJUTÁS

9 pont

MAX PAYNE



SZÖKEVÉNY ZSARU WANTED



Mindenki örömére kijelenthetem teljes bizonyossággal, hogy az első év langyos unalma után végre igazán eredeti, és legfőképpen minőségi alkotások érkeznek a 128 Bites Sony gépre. Ha rosszindulatú szeretnék lenni, azt mondanám, hogy itt volt az ideje, de mivel nem vagyok az, csak annyit mondok: "Végre!", és ezt valódi örömmel teszem. Azt hiszem nem csak én vártam ezt a pillanatot. Hónapról hónapra értesítünk benneteket 9-10 pontos programokról, amik tényleg könnyen kedvencekké, és slágerekké válhatnak. Ezek általában exkluzív anyagok, amik más gépekre nem jelennek meg, vagy csak majd később fognak, de nagyon ritkán előfordul, hogy már egy korábban kiadott anyag konverziójával találkozhatunk. Ilyen az MP is, ami hatalmas sikereket ért el a PC-sek körében, és ez talán nem is annyira meglepő, hiszen a kiadó nem más, mint a Rockstar, amihez olyan nevek fűződnek, mint a GTA sorozat, a Smuggler's Run, vagy az Oni. Az említett sorozat harmadik részét, például volt szerencsém nekem tesztelni két számmal ezelőtt, és ügyködésem közben nem győztem csodálkozni a mesteri megvalósítástól, és a hihetetlen hangulattól (Itt megjegyezném halkan, hogy a játékosok próbálják ki akció közben a következő kombinációt: 6xKör, R1, L2, L1, Háromszög, Kör, Háromszög. Ha minden sikerült, akkor egy "hatalmas" meglepetésben lesz részed. He-he, jó móka, nem?). Hát igen, Liberty City egy jó hely. Max világa egy kicsit másabb. Komorabb, ridegebb, és sokszor nagyon félelmetes. A programot készítő csapat egyébként Finn illetőségű, valószínű, hogy a művük ezért nem lett az a tipikus akciójáték. Északi barátaim ugyanis kicsit depressziósabbak a megszokottnál (Egy kedvenc Finn bandám "slágerszámának" az a refrénje, hogy Öngyilkos vagyok… Hmm, hát igen.), és igencsak kultiválják az általam is kedvelt misztikusabb, okkultabb témákat. No igen, nézzük meg, hogy hogyan is kezdődnek főszereplőnk, Max kalandjai.

MAXIMÁLIS FÁJDALOM

Payne egy nagyon jó rendőr volt, azonban most körözik. Azok kutatnak, és vadásznak rá, akik idáig a társai voltak. Hogy miért történt ez a változás. Nem egy hosszú történet…bár három évvel ezelőttre nyúlik vissza. Max fáradtan ért haza a munkából, amikor, rájött, idegenek vannak a lakásban. Elindult megkeresni a behatolókat, miközben egy igen érdekes hívást is kapott. Az emeletre felérve a felesége kiáltozását, és irgalomért könyörgő hangját hallotta, majd szembetalálkozott pár betörővel, akik őrült tekintettel vetették rá magukat. Önvédelem! Nem törődött a halálukkal, egy rossz érzéstől hajtva belépett a gyerekszobába, és…hatalmasat nyelve indult meg a véres gyermekágy felé…"Ne… Ne!" – ahol nemrégen született kicsijének holtteste feküdt, – Ó istenem… Nem, neeeem!". Szédelegve ment a hálószobához, a rátámadókat önkívületben lőtte le. Félt belépni a szobába, aminek közepén ott állt a rengeteg emléket felhozó franciaágy…és az ágyon ott feküdt a megkínzott – "Édes istenem, ezt nem lehet kibírni… Miéééért???" – kedvese is. A rendőr teljesen összeomlott. Fegyverét a földre ejtve térdelt le halott felesége mellé, és hangosan zokogott… Ez volt akkor. Max bosszúszomja hatalmasra nőtt, és már csak azért élt, hogy megölje azokat, akik erről tehetnek. Kiderítette, a behatolók egy Valkyr nevű drog hatása alatt álltak, amit egy új alvilági banda terjeszt az utcákon. A rendőr beépült a titkos szervezetbe, és már a sarkukban volt, amikor találkoznia kellett az összekötőjével. Balszerencséjére az ügynököt is megölték, méghozzá a szeme láttára. Mindenki meghalt, aki a közelébe került, és már senki sem tudja, ki ő valójában. Azt hiszik, ő követte el a gyilkosságot, és ezért üldözi a rendőrség. Azonban nem ez a nagyobb baj, hanem az, hogy a szervezet is felfigyelt rá, és el akarják intézni…

BULLET TIME, ÉS FÁJDALOMCSILLAPÍTÓ

Uhh, hát már idáig is elég érdekesen kezdődi a program, de tartogat még egy csomó meglepetést, ezek közül a legfontosabb, és legnevezetesebb az ún. Bullet Time nevezetű érdekesség, ami a Mátrixot megszégyenítő jeleneteket produkál. Egy gombnyomás, és már láthatod is a golyókat, és azok mozgását, miközben embered lassított felvételes effekt kíséretében vetődik jobbra-balra. Felkeltettem az érdeklődésedet? Azt elhiszem. Ez már így is jól hangzik, de a látvány még súlyosabb, mint ahogy azt te a legnagyobb fantáziával is elképzelnéd. Süvítenek a golyók, hangulatos zene szól, vetődnek az emberek, és hatalmas lyukak keletkeznek a



falakon, miközben töltényhüvelyek, és az oszlopokról, falakról lehullott vakolatdarabkák repkednek mindenfelé. Tisztára, mintha valami kultfilmet néznél. A filmes világ egyébként rendszeresen visszaköszön a végigvitel alatt, hiszen vannak jelenetek közismert alkotásokból (Ponyvaregény, Mátrix, hogy csak a legismertebbeket említsem), de találhatunk enyhébb utalásokat is. Ilyen például, amikor egy hulla fekszik az ágyon, a hátában pedig ott figyel egy karó. A padlóra a következő betűket kaparták oda: B, U, F, F. Hmm, lehet, hogy itt járt Buffy, a vámpírok réme? Érdekes. De ezeken kívül találhatunk plakátokat is (Zombie Demons From Outer Space), vagy hallgathatjuk a bűnözők beszélgetéseit, amikben elég sokszor felfigyelhetünk film befejezésekre is. A bűnözőkre visszatérve... Nagyon jól sikerült a mesterséges intelligencia. Az emberek rohangálnak, fedezéket keresnek, és a lövések zajára megindulnak felénk. Istenes. Nézzük csak, mit kell majd csinálni. Természetesen túlélni minden megpróbáltatást, megtalálni az ajtókat, és használni a kapcsolókat. Nem tűnik nehéznek, de azért néha meg fogsz izzadni, ahogy ott állsz egy sarok mögé bújva, és hallod, ahogy a bűnözők egyre közelebb kerülnek hozzád, miközben folyamatosan kerepelnek a fegyvereik, és hullik rád a vakolat. Az átlag embereknek elég pár jól célzott lövés, de a főellenfeleknek több kell, őket lőni kell egy darabig, mialatt te körülöttük szaladgálsz, ugrálsz, hogy elkerüld a lövéseiket. Amennyiben eltalálnak, és vészesen lefogyott már az életerőd, kézbe kerül a fájdalomcsillapító, aminek rabjává vált a főszereplő. Ezt bekapva újult erővel indulhatunk tovább, és apríthatjuk a jó népet. Gyógyszert sok helyen találhatsz, egyik leggyakoribb lelőhelye az orvosi szekrény a falakon, de bujdoshatnak egyéb szekrényekben, asztalokon, vagy a kisebb, szétverhető faládákban. Érdemes egyébként mindent alaposan átnézni, mert rengeteg töltényt, lőszert találhatunk így, és akkor nem lesz problémánk soha a továbbjutással. Fegyverből elég sokféle van, és nagyon jól használhatóak is. Találhatunk sima pisztolyt, lefűrészelt csövű sörétest, mesterlövészpuskát, gránátot, és mindent, ami szemnek, szájnak ingere. A szobákat átvizsgálni amúgy még egy szempontból érdemes, méghozzá azért, mert rengeteg az interaktív tárgy. Lehúzhatjuk a WC-t, megnyithatjuk a csapot, bekapcsolhatjuk a TV-t, kipróbálhatjuk az Amerikában menő vibrációs ágyakat, de egy helyen akár dobolhatunk, gitározhatunk, vagy énekelhetünk is (bocs, ez utóbbit mégsem, mert hősünk kijelenti, hogy nem hajlandó rá). Max egyébként mindenhez tesz megjegyzést, próbáljátok ki, mi történik akkor, ha szétlövitek a szirénát, vagy egy liftben a langyos muzsikát harsogó hangszórókat. Ennyit az érdekességekről, és bár van egy nagyon jó kis bemelegítő pályája is a programnak, azért elmagyarázom a kezelést is.

IRÁNYÍTÁS

Haladni a bal analóg karral lehet, a jobbal pedig nézelődhetsz. Az L3 lenyomásával kúszhatsz, az R2-vel ugorhatsz. A fegyvereid között úgy válogathatsz, ha az iránynyilakat használod, de amikor megnyomod a Háromszöget, kezedbe kerül a nálad lévő legjobb fegyver. Hogy ez mennyire jó, azt döntse el mindenki, és mindenesetre szeretem magam eldönteni, hogy éppen mi jó a számomra. Lőni az R1-el lehet, az újratöltés pedig a Négyzet. Amennyiben már kezdesz legyengülni, a Körrel szedheted be a pirulákat, amiknek egyébként láthatod a számát a bal alsó sarokban. A kapcsolókat használni, és a mesterlövész puskával közelíteni az X igénybevételével lehet. Az L2 beindítja a Bullet Time módot, majd újranyomásával ki is kapcsolhatod. Az L1 segítségével vetődhetsz is ugyanígy, ez inkább használható. A balalsó sarokban ott figyel egyébként egy homokóra, ami jelzi, mennyit használhatod ezt a képességed. Amikor normál módon nyírsz ki valakit, akkor töltődik is. A Select visszavisz a program főmenüjébe, ahonnan vissza is térhetsz, ha nem kapcsolod ki a gépedet. Mentés automatikusan van minden pálya elején, tehát ezzel sem kell foglakoznod. Nos, ennyi volt, gondolom hamar kiismered magad. A tréninget azért mindenképpen próbáld ki, mert nagy segítség az elején.

MAXIMÁLIS MINŐSÉG

Megint áradozni fogok. Ez a játék elképesztően van elkészítve. A történet, a képi világ, a hangulat. Egyszerűen fenomenális. A grafika először nem tetszett ugyan (A bevezető videónál), de hamar meggyőzött. A pályákon olyan részletesen kidolgozott környezettel találkozhatunk, mint még eddig sehol. Az emberek is gyönyörűen vannak felépítve, nagyon olyan érzése van az embernek, mintha filmet nézne. A különleges humor, és a filmes részletek pedig külön emelnek a hangulaton. Amikor megölik a barátunkat, és lassan elhomályosul a kép, mialatt mi a nevét üvöltözzük, és gyönyörű zene szól...olyan, mintha a Leon a profi végét tekintenénk meg. A Finn gondolkodásmódnak köszönhetően még okkult darabkák is rejtőznek a sztori felépítésében, mint amikor a Ragna Rock (!!!) klubban találunk pár könyvet az őrült gengszter környezetében. A könyvcímek közt olyan ismertebbeket is lelhetünk, mint a Necronomicon, vagy a Malleus Maleficarum...gondolom nem csak nekem ismerősek...hehe. Ja, igen. Néhol még rémálomszerű helyzetbe is kerülhetünk, aminek a hangulata veri az eddig ismert horror játékokét. Amikor a síró babát kerestem, és megnyúlt a folyosó, vagy amikor csak egy vércsíkot követtem a hatalmas sötétségben, akkor éreztem azt, amit az élőhalottak, és szörnyek elől menekülve nem tudtam. Tisztára pszicho az egész, és sok horror játék elbújhat mellette szégyenében. A Credits pedig olyan, amilyent én már régen szerettem volna látni. Igényes, filmszerű, és remek zenéje van, ami végig jellemzi a programot. Melankolikus zongorák, szaggató gitárok, és minden jó. Ha nem lenne olyan rövid a játék, még az év stuffja is lehetne, de még így is nagyon közel volt hozzá, végül is én sem egyszer vittem végig...olyan, mintha többször néztem volna meg egy nagyon jó filmet. Ahogy a Credits-ből kiderül, lesz még folytatás is, bízom benne, hogy az már végképpen megfejeli a megszokottságtól üres fejünket. Ámen!

Böjtös Gábor











MAX PAYNE

ROCKSTAR

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (210KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ NAGYON SÖTÉT, KOMOR PERGŐS, IZGALMAS, LÁTVÁNYOS, HANGULATOS

× KICSIT RÖVID, NÉHA GYENGE AZ IRÁNYÍTÁS

9.5 pont



ENGEM NE KLINGONOZZ LE, JÓ?

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE™

Dzson Munro zászlós, személyi napló, csillagidő 50732,4. Új bejegyzés.

Itt elgondolkoztam, hisz annyi dolog történt velem, hogy mindent úgysem tudok elmondani ennyi idő alatt. Nem tudom, ki fogja egyszer naplómat olvasgatni, így talán jobb, ha a legelején kezdem. A csillagflotta NCC-74656 azonosítóval ellátott, Voyager nevű hajóján vagyok jelenleg a Delta quadránsban. A hajó kapitánya Kathryn Janeway, pontos pozíciónk ismeretlen. Emlékszem még, milyen örömmel vettem tudomásul, hogy őt szolgálhatom, hisz a kapitány hírneve nem volt ismeretlen a hajózók körében, s én mindig a holovízió előtt ültem ha az ő történetei voltak műsoron. Nem irigylem most őt, hisz a Deltában főleg a Borg az uralkodó faj, kik meglehetősen hatékonyan használják kockáik technológiáit. A Bétában már a kezelhetőbb Klingonokkal esélyesebb összefutni, ott a Romulán birodalom is, Alfában a Kardassiaiak, Ferenghik, a Gamma részben pedig ott vár minket a Bajoran féreglyuk. Nem lesz rövid és könnyű út hazáig az a 70,000 fényév, az biztos. Talán ezért hozták létre a Hazard csapatot, a mindig kimért és magabiztos Tuvok vezetésével. Mivel a csapat rendszeresített speciális öltözékét még nem volt alkalmam kipróbálni, ezért elfogadtam a felkínált segítséget a sötét bőrű Vulcanitól a holofedélzeten. Előtte persze még átfutottam a hajó adatbázisát a tiszti karról, a Hazard Team tagjairól és a ruha kezeléséről (de ezt jobb küldetés közben átkonfigurálni, ott jóval több lehetőséget kínál fel mint a hajó főmenüjében). Mivel volt a polcomon egy huszadik század végi 3 gombos USB egér (milyen név, viccesek ezek az ősök), így vittem magammal azt is, hátha becsatlakoztatva jobban tudom urallni mozdulataimat. És nem csalódtam, mert az öltözet default kontrollerét az egyik kezembe fogva (előre-hátra, oldalazás, ugrás, guggolás, fegyver-zoom és fegyverváltás), az egeret pedig a másikkal manipulálva (fel-le nézés, fordulás, első- és másodlagos









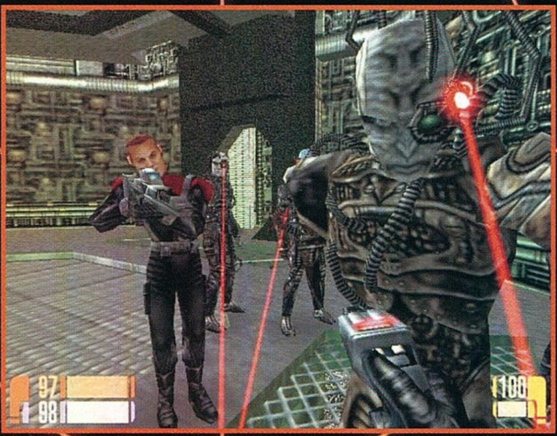


tűzgomb és "use" a középsőn) szinte bármit megtehettem. Különösen hatékonnyá vált így a célzás harc esetén, ami hagyományos vezérlővel csak energiapocsékoló lövöldözéssé fajult volna a legtöbb esetben. A gyakorlás nem volt nehéz, Tuvok elmagyarázta pontosan mit is kell tennem és hogyan. Alapvető manőverek, létramászás, egészség- és fegyver energia terminálok használata, majd éles harc generált ellenfelekkel. Mivel úgy éreztem már mindent tudok, megkaptam első éles bevetésemet: szabadítsam ki bajtársaimat a Borg fogságából, megszerezve az I-MOD (Infinity Modulator) fegyvert, amik nélkül a Borg harci páncél átlőhetetlennek bizonyult hagyományos föderációs fegyverekkel. Kissé sokalltam ugyan a teleport kamra falának bámulását az út alatt, de végül megérkeztem a kocka belsejébe. Rövid jelentés után a célinformációk lesugárzásra kerültek a tricoderemre, és magamra maradtam. A Borg kiismerhető járőrei nem jelentettek gondot, csak lézer keresőik hatósugarába nem szabadott belépnem. Azonban egyelőre csak kompressziós fegyverem volt és fézerem, ezért igyekeztem az erőtér fenntartó elosztók szétlövése előtt nem felhívni magamra a figyelmet, mivel ennek hiányában a Borg már támadható. Útközben nem kerülték el figyelmemet a plazmaszűrők sem, mint megsemmisítendő objektumok. A kocka belseje nyomasztó volt nagyon, a konzolok s egyéb szerkezetek villogó fényei, mechanikus és elektronikus eredetű zajok, inaktív vagy feladatot teljesítő Borg egységek az ismeretlen környezetben. Figyelmesen haladva szintről szintre, végre eljutottam bezárt társaimhoz, meglelve az I-MOD fegyvert is. Kissé felszabadultan rendeztem nagy irtást az ellenség soraiban, hisz végül is katona vagyok vagy mi, így lételemem a harc. Az utolsó börtönblokkban azonban képtelen voltam az erőterek feloldó konzoljával zöld ágra vergődni, így a kissé egyszerű de hatásosnak gondolt módszert választottam: fegyveremet ráirányítva megnyomtam a tűzgombot…

…robbanás elemi erejű volt, s hirtelen felfogni sem tudtam az ismerős helyet ami hirtelen megjelent a Borg kocka falai helyén. Oh persze, a holofedélzet… Tuvok mindenesetre nem örült annak, hogy elhamarkodott döntésemmel megöltem magamat és társaimat is. Bár ezt szokás szerint nem mutatta ki, miközben kudarcomat elemezte számomra. Megjegyzem, a holo kivetítőkön lehetett volna valamicskét javítani, mert bár jól adják vissza a szimulált valós világot, a közkedvelt "Quake 3" holo engine-vel nem igazán vehetik fel a versenyt. Annak legenerált környezetéhez képest a Voyager EF holografikus motorja fakó, a tárolók nem használnak nagyfelbontású 3D mátrix textúrákat, és még ezt a csökkentett minőséget sem képesek teljes sebességgel legenerálni. Ha csak a kontrollert használom, nem tűnt volna fel gondolom, mivel az eleve nem képes hirtelen és gyors mozdulatok fogadására, de az egér dinamikusabb holografikát kívánna – ilyen minőség mellett legalábbis. Aki játszott már a Half-Life világában, annak feltűnik majd a hasonlóság szerintem, de a Voyager nagyteljesítményű PS2 osztályú EE és GS processzorainak az is csak középteljesítmény leadása volt, messze a csúcsra járatástól.

…és hirtelen a vörös riadó jól ismert fényei gyulladtak ki a turbóliftben! A hídra érve az oka is kiderült: egy idegen hajó. A warpdrive és a fézereink már használhatatlanok voltak, s a kapitány parancsot adott az egyetlen esélyt megtestesítő foton torpedók kilövésére. Ez használt, a másik jármű generálta lökéshullám azonban elérte a Voyagert is, és egy ismeretlen világba taszította. S itt kezdődött a valóságos kaland, mit már oly jól ismertem a holofilmekből, s amire úgy vágyakoztam… Mert bevallom, nem a Voyageren vagyok, hanem az NCC-Békásmegyeren ülök a holoszobában. Janeway kapitány és legénysége kalandjait csupán egy fekete doboz tárja elém a hajónapló nyilvánosságra hozott részletei alapján. Ezzel kell beérnem, de nem panaszkodok. Mert ugyan a minőség valóban nem a mai elvárásoknak megfelelő, de a hangulat ezt igen gyakran feledtetni képes. Ahogy társaimmal lépkedünk egy soha nem látott jármű belsejében, adatbázisba eddig fel nem vett lényekkel harcolva és csodálkozva a kalandok végkifejletén. Vagy a Voyagert megtámadó kalózok hajóján osonok, bekapcsolva az automata futásgátlót, a lépteim zajának csökkentése céljából, miközben körülöttem profi gyilkosok mászkálnak. A küldetések logikát is kívánnak, társaink beszélnek hozzánk, és ha megunja valaki a story módot, akár négy humanoiddal is összejöhet egy kis holomeccsre, úgy 33 előgenerált pályán. De számomra a kapitány virtuális szolgálata az első, bátran megyek harcba érte és a Voyagerért bármikor!

Ensign Dzson Munro





STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

ACTIVISION

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (176KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉN LENNI ST VOYAGER FAN!
× A GRAFIKA LEHETNE JOBB (SZOKÁS SZERINT)

9 pont



ELEFÁNTOT! ELEFÁNTOKAT AKAROK!

Dynasty Warriors 3

Még az első PS gép idejében jelent meg a történelmi háttérrel rendelkező DW első része, ami egy szimpla verekedős játék volt, de már az is kellemes órákat szerzett nekem, köszönhetően a valódi küzdőtechnikáknak, és a tradicionális ruháknak. Aztán megtörtént a nagy esemény, elolvastam Martin beszámolóját az E3-ról, ahol találkozott a második epizóddal, kicsivel később már tesztelte is azt. Ekkor eldöntöttem, hogy megveszem én is a fekete gépet, persze az említett programmal együtt, és nem kellett csalódnom. A KOEI már számtalanszor bizonyított, és ritkán hagyott cserben minket idáig. Napokon keresztül osztottam a katonákat, és folyamatosan kaptam a kitüntetéseket, rangfokozatokat. Azután, amikor már túl voltam minden csatán, és megpróbáltatáson, kezdtem megfeledkezni az én hűséges társamról. A lemezt kezdte belepni a por, és én ritkán néztem feléje, mert már nem tudott újat mutatni, ismertem minden arcát, és minden veszélyét. Hamarosan azonban képeket láttam az utódjáról, és újra hatalmába kerített az az érzés, amit az első beszámoló hatására vettem észre. Reménykedtem, és féltem, hiszen az újabb találkozás rengeteg csalódást rejthet magában. Mi lesz, ha megváltozott? Ha már ő sem a régi, és ha megfáradt, öregedett az idők során? Majd eljött a nagy nap, és megkaptam a főnöktől a végleges verziót, amit hazaérve remegve helyeztem be a gépembe. Lehunytam a szemem, és eldöntöttem, hogy a szép emlékekről megfeledkezve csak a jelennel foglalkozom majd, és minden elfogultságomat félre teszem...eltelt egy óra, két óra, majd még több, és én ott ültem, kezemben szorongatva az irányítót, miközben vicsorogva figyeltem, ahogy a rebellis vezérek újabb csapatokat vezényelnek egyre fogyatkozó katonáim ellen, és én folyamatosan aprítom őket, mert már csak én állok talpon az uralkodóm hadnagyai közül...én vagyok az utolsó reménye a lázadás elnyomására, rajtam múlik a birodalom jövője...



AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

Ha esetleg valaki nem ismeri az előző részt, annak elmondom, hogy hatalmas csatákról, büszkeségről, kitartásról, és hűségről szól a játék. Erősnek kell lenned, ha kezedbe veszed a kontrollert, mert nagy megpróbáltatások elé kerülsz. Rögtön a csata sűrűjében találod magad, és onnan csak úgy kerülhetsz ki élve, ha hiszel a vezetődben, és tudod, érzed, ezt kell tenned, érte, és a népedért. A rengeteg harcos kiömlő vére nem hiába éri a földet, mert a te vezetésed alatt ezrek jönnek helyettük, és lesik majd minden parancsodat...addigra már legalább tábornok leszel, és érzed majd a terhet a válladon, hiszen nem lesz már mindegy, hogy merre, és kit támadsz. Ha rossz stratéga vagy, urad is elbukik, mert nem lesz, ki védje. Igen, van egy kis stratégia is a programban, de azért ne gondolj máris a Kessenre, itt a hangsúly a harcokon van, és azon, hogy soha ne add fel! Hiába öltél már meg ötszáz embert, lehet, hogy még egyszer ennyi kell a dicsőséghez. Soha nem tudhatod, mikor ér el a végzet, és mikor a megbecsülés. Egy jó támadás fél óra alatt eldöntheti az aktuális csata kimenetelét, de egy rossz, órákkal meghosszabbíthatja azt. Ez mind benne van a pakliban, és csak RAJTAD múlik, hogy ebből milyen lapot húzol. Harcolhatsz egyedül, a barátoddal együtt a gép ellen, de egymást is megszorongathatjátok. A lényeg a technikán múlik. Indítás után a következőképpen használhatod harcosodat. A bal analóg kar, és az iránynyilak a mozgásodat segítik. A Négyzettel harcolsz, a Háromszöggel pedig egy erősebb ütést vihetsz be ellenfeleidnek. Az R1-el az íjadat veheted elő, és használhatod, ez leginkább a tornyok védői ellen jó. Az X pedig felsegít a hátasaidra, valamint ugrani is tudsz a lenyomásával. Az L1 a védekezés, az R2 a térképedet változtatja. Legutoljára még az emberek nevének, és energiájának kijelzése maradt, amit az L2-vel kapcsolhatsz ki, és be. A Start lenyomásával a térképen találod magad, ahol láthatod a csapatok elhelyezkedését. Alaphelyzetben a képernyő jobb felső sarkában van a térkép, és a morál. Ez utóbbi jelzi a sereged lelkesedését. A bal, alsóban pedig az életerőd, a nyilaid, és még egy sárga csík van, ami a különleges erődet jelzi. Ha feltöltődött, egy speciális támadást használhatsz a Kör megnyomásával. Ezek a legfontosabb részei a kezelésnek, de harminchatodik számban találhattok kiegészítő érdekességeket is, amik a második részhez tartoztak, de igazak éppúgy itt is. Szó esett a hátasokról. Igen, a program egyik legnagyobb vonzereje, hogy lóra pattanhatunk, és onnan csaphatjuk agyon a lázadókat. Ez amúgy is hatalmas élmény volt, de most még egy kis újdonsággal is megleptek minket az alkotók, méghozzá a hatalmas harci elefántokkal. Gondolom, el tudja mindenki képzelni, hogy mekkora pusztítást tud véghezvinni egy ilyen robosztus állat, ha bekerül a tömegbe. Ami még maradt a végére, az pár jó tanács. Mindig a vezérek testőreit támadd először, ha ők megvannak, már egyszerűbb lesz a főnök likvidálása. Csapatról csapatra haladj, ne vesd magad a sűrűbe, mert hamar elvérzel. Ha valamelyik ellenséges mágus varázsol, menj oda, mert nem sok jó sülhet ki a dologból...**ha likvidálod a** mágust, megszűnik a varázslat is.





ÉS AZ UTÓZÖNGE

A DW egy feledhetetlen élmény, amit a kétjátékos mód még jobban feldob. Itt valódi csata dúl, és valódi megpróbáltatások várnak. Lehet, hogy győzelemre viszed a csapataidat, de lehet, hogy egy sziklaomlás veszi az életed, és nem utolsó sorban lehet, hogy a hadvezérrel fogsz majd vállvetve harcolni, amikor mindenki meghalt körülöttetek, és csak egymásra számíthattok. Akkor körülnézel, és felsóhajtasz...rájössz, hogy a háború nem arról szól, hogy több ezer kilométeres távolságokból, rakétákkal, és bombákkal pusztítasz el mindenkit, aki csak él, és mozog. Nem erről, és nem a modern fegyverekről, mert itt már nincs igazi hős, és nincs igazi dicsőség. Ezek a fogalmak **csak a múltban léteztek**, és amikor felpillantasz a kardodról, és szembenézel a rád törő zsoldosok seregével, amikor melletted esik össze a melléd rendelt testőr, aki az életét adja érted, és mindezt megbecsülésből teszi, akkor megérted azt, amit mondtam, és megmarkolod a fegyvered, és nem adod fel, amíg van benned erő...hiszen számítanak rád.

Böjtös Gábor



DYNASTY WARRIORS 3

KOEI

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (200KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HATALMAS CSATÁK, KÉTJÁTÉKOS MÓD, TRADICIONÁLIS KÖRNYEZET
× MIÉRT NINCS VÉR? A MESTERSÉGES INTELLIGENCIA MÉG MINDIG GYENGE

9 pont



POTTYANTÓ HAJÓ

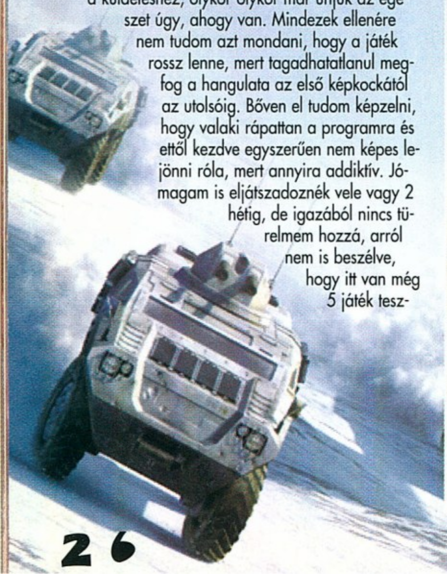
DROPSHIP UNITED PEACE FORCE





Fura élmény nekem ez a Dropship. Biztos ti is megtapasztaltátok már azt a fura értetlenséget, amit ennek a játéknak a tesztelése alatt éreztem. Merthogy a történet röviden még nem is lenne annyira rossz: volt ugye a szép világ, ám jöttek a gonosz emberek és egy gigantikus világháborút varázsoltak ide. Az emberiség már-már nem tudta, hogy hová is szaladhatna ijedtében, így inkább létrehoztak egy hadsereget, amely a világ bármely pontjáról felvesz új katonákat, egyetlen felvételi követelmény van: baromi jónak kell lenni. Ebben a kis seregben szolgálunk mi is, amikor bekapcsolódunk a játékba. Pilóták vagyunk, ebből adódóan nem kell komoly értelmi kapacitás ahhoz, hogy kitalálhassuk végső célunkat és feladataink lényegét. Igen, repülni kell és lőni. Na jó, a küldetések 75 százalékában. Merthogy azért akad olyan pillanat, amikor tankot kell vezetnünk. A programban a legfurább légi fegyvereket vezetgethetjük és igazából nagyon élvezetes ezeket megszelídíteni, már ha sikerül. Merthogy nem mindig sikerül és ezért éreztem én kettősséget a tesztelés alatt. Az bevezető képsorok, az átvezető filmek, mind szinte tökéletesek. Bár kicsit néhol halk a hang és olvashatatlan a szöveg, ettől még működne a dolog, de akkor már senkinek nincs kedve mosolyogni, amikor egy kanyonban kéne ezekkel a fránya nagy lomha, böhöm gépekkel úgy repdesni, ahogy azt Will Smith tette az ID4-ban! Egyszerűen túl lassan reagálnak a dolgok a kezünkre. A másik apró hiba, hogy rengeteget kell olvasgatnunk, ha tisztában szeretnénk lenni a küldetések pontos céljával. Vagy 6 bekezdésben taglalja a kedves kiképzőtiszt, hogy merre és mit kéne tennünk, így mire végre lejutunk a küldetéshez, olykor-olykor már unjuk az egészet úgy, ahogy van. Mindezek ellenére nem tudom azt mondani, hogy a játék rossz lenne, mert tagadhatatlanul megfog a hangulata az első képkockától az utolsóig. Bőven el tudom képzelni, hogy valaki rápattan a programra és ettől kezdve egyszerűen nem képes lejönni róla, mert annyira addiktív. Jómagam is eljátszadoznék vele vagy 2 hétig, de igazából nincs türelmem hozzá, arról nem is beszélve, hogy itt van még 5 játék tesztelésre. Ám, ha valaki türelmes, fantáziadús és ráadásul még imádja a repülőket is, nem beszélve a katonásdiról, mindenképp próbálja ki a gamét mert az egyik legjobb ezek közül, még akkor is, ha néhol kicsit altató jellegű. Ez legyen a legnagyobb hibája! Bár már elmúltak az ünnepek, bármilyen háborút szerető vagy háborúban jártas, esetleg szimulátor rajongó kollégának jó kis utókarácsonyi meglepetés lehet!

aDaM



DROPSHIP UNITED PEACE FORCE

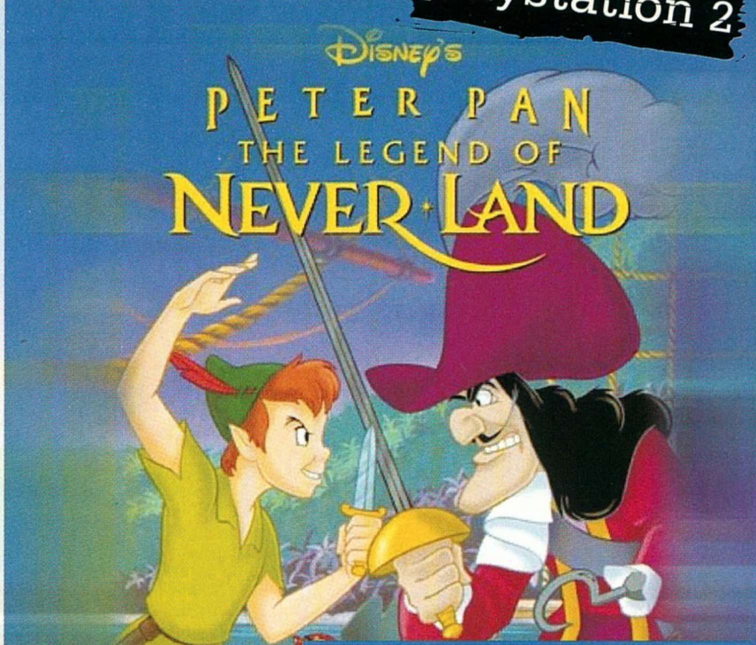
SONY

GRAFIKA: KIIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (134KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ÉLETHŰ GRAFIKA, KARAKTERES HANGOK
× PEPECSELŐS, ALTATÓ

8.5 pont







Távol álljon tőlem, hogy ismét leszóljam a Disney új alkotását, de nyugodtan megvallhatjuk, hogy a híresen színvonalas játékokat gyártó Disney Interactive a Peter Pan-nel nem igazán talált célba. Kezdjük az egészet magánál a játék stílusánál. Nem tudom, hogy milyen célközönségnek készült a történet, de engem már lassan kezdenek idegesíteni ezek a bugyuta dialógusok, melyeket a mesejátékokban választanak a Disney emberei. Ebben a részben nem is igazán értem, hogy mit is kéne csinálni, Pán Péterünkkel kell a szigetek világában járkálni, de sajnos a sok ugráláson és buta statisztán kívül szinte teljesen értelmetlen mindegyik küldetés. Nem is értelmetlen, inkább azt mondanám, hogy fárasztó és unalmas. Pedig én állítólag fogékony vagyok ezekre a dolgokra, mégis úgy érzem: nem bírja a gyomrom tovább a hülyének nézést. Próbáljunk ettől függetlenül végignézni a tesztelés alatt pontról pontra. Kezdjük az intróval: szinte alig van. Egy szép légi felvételt vagyunk hivatottak megnézni, melyben megcsodálhatjuk a szigetvilágot, ahol történeteink nagy részét élhetjük majd meg (feltéve, hogy nem alszunk el mielőtt a égére érnénk az első pályának). Érdekes dolog, hogy a játékban feltűnnek olyan arcok is, akik alapvetően nem a Peter Pan világból ismertek. Kedvenc figurám, Sebastian is tiszteletét teszi pályánként legalább kétszázszor, ám ennek sincs semmi értelme. A grafikát nézve a színvilág giccses "Disney-dizájn"-osra sikerült és nyugodtan mondhatom, hogy a kedves karakterek animálása valahol a béka feneke alatt mozog. Mégis a legdurvább komponense a történetnek maga a töltögetési idő. Betölt a játék valamit…bár nem tudom, hogy mit, mert utána megint tölt egy keveset, nem törődve az előzőleg külön betöltött résszel. Tudtok követni? Majd ezt követi egy bevezető film, ami tulajdonképpen egy viszonylag pocsék animáció, majd utána a változatosság kedvéért megint egy remek töltő-képernyő következik. A kezelhetőségről azért lehet pozitívumot mondani, mivel nem túl nehéz 3D-s világban ugrálni, fordulni és összeszedni a dolgokat, ám ezen kívül semmiről nem szól igazán a történet. Még a hangok és hanghatások is használhatóak lennének, de sajnos semmi pozitívum nem ellensúlyozza a magas szintű dilettantizmust, ami persze lehet, hogy egy 8 éves gyermeknek az álmok csúcsa, mégis az én már-már öregnek számító vérkeringésemben nem idézett elő túl magas hormonemelkedést, inkább adrenalin kicsapódást, azt is azért, mert. Összegzés kép engedjétek meg, hogy mindenkit óva intsek a Peter Pan legfrissebb verziójától és minden szülőnek elvegyem a kedvét attól, hogy ezt az erőteljesen giccsesre sikerült akciójátékot ajándéknak szánja szerencsétlen gyermekének. NE !

aDaM

DISNEY BOSSZÚJA

PETER PAN THE LEGEND OF NEVER LAND

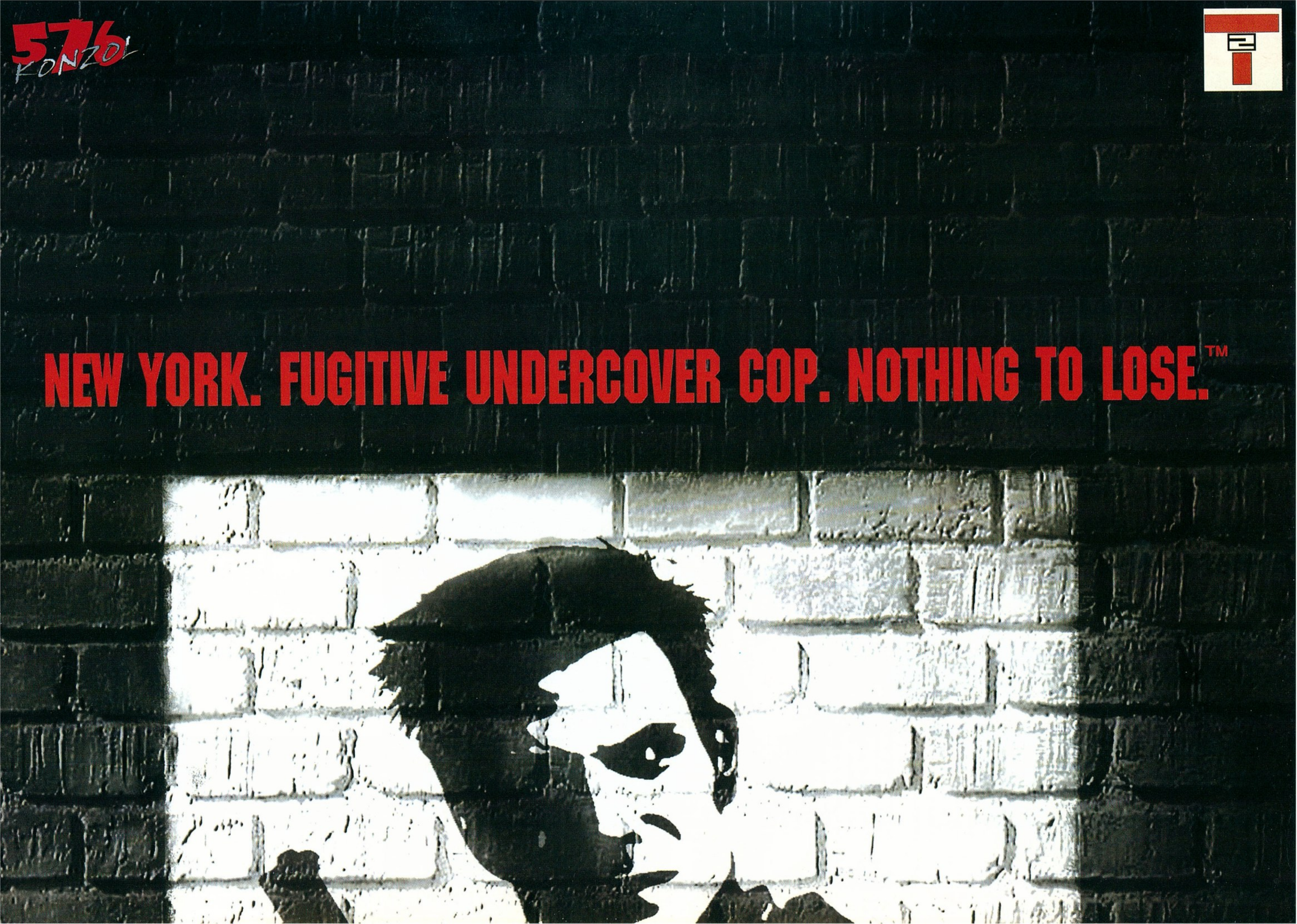
DISNEY/SONY

GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: ELMEGY
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (270KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ TALÁN A GRAFIKA
× GICCSES, UNALMAS RÁGÓGUMI JÁTÉK

5 pont


576 KONZOL
NEW YORK. FUGITIVE UNDERCOVER COP. NOTHING TO LOSE.™


FINAL FANTASY X

TALES OF DESTINY II SEGÍTSÉGEK

CRAYMELEK HASZNÁLATA

Miután megszereztük Undine-t, megnyílik a menüben a Craymel Cage opció. A Craymel Cage jelentése ugye, Craymel ketrec és ezt szó szerint is lehet érteni, mert valóban egy ketrec szerű szerkezetbe vannak zárva a Crymel-ek. Ilyen Craymel Cage-e, csak Meredy-nek és Keele-nek van, másnak nincs! Ahhoz, hogy varázslatokat tudjunk fejleszteni, szükség van Craymel-re. Ezek olyan istenségek és szörnyek, mint a FF rész summonjai. Felvenni a nagy részüket történet szerint lehet, de lesz néhány titkos is, mint például Shadow. A következőket kell tudni a C.Cage-ről és a Craymelekről. Mindegyiknek folyamatosan fognak varázslatai fejlődni, sőt maguk a Craymelek is szintet lépnek és erősödnek. Amikor kifejlődött egy mágia azt a játék jelzi, és ekkor lehetőség nyílik kifejleszteni egy varázslatot. Menjetek a C.Cage menübe és a Fringe opcióval egyesítsétek a két Craymel kamrát. Ennek hatására, ha jól vannak elhelyezve a Craymel-ek, akkor ki fog fejlődni egy varázslat. Ha mégsem akkor a következőket kell tenni! Fogjátok és pakoljátok az egyik kamrából a másikba a Craymeleket és úgy egyesítsétek a két kamrát. Addig kell pakolgatni őket, amíg ki nem fejlődik az új varázslat. Ha ez megtörtént a játék jelez nekünk és egészen addig amíg újra nem jelez (a kilépésnél felhívja a figyelmünket, hogy maradt még fejleszthető varázslat), hiába egyesítjük a kamrákat semmi nem fog történni. Fontos dolog, hogy amelyik kamrában van egy Craymel azé a szereplőé az adott Craymel varázslatai! Viszont a Craymelek hatással vannak egymásra! Ez azt jelenti, hogy ha netán két olyan Craymel van egymás mellett amik nem szeretik egymást, akkor bizonyos varázslatok nem használhatók. Erre jó lesz odafigyelni a történet során, és úgy leosztani a Craymeleket, hogy a varázslatok a legoptimálisabban legyenek megosztva Meredy és Keele között! Fontos, hogy ha kísérletezünk a Craymelekkel (azaz egyik kamrából a másikba rakjuk őket), csak akkor léphetünk ki a menüből, ha előtte egyesítjük a két kamrát. Nem csak varázslatokat, fejlesztenek azonban a Craymelek, hanem hívni is lehet őket. Mindegyikük egy bizonyos elementális hatás alá tartozik. Ha az adott elementális varázslatból sokat csinálunk a Craymelek töltődni fognak és ha elérik a maximális szintet, hívhatjuk őket. Az egyszerűség kedvéért egy példával illusztrálnám, hogyan kell hívni egy Craymelt. Ha sok tűz varázslatot csinálunk Efreet Craymelnek töltődni fog a töltést mérő kijelzője, ha ez betelik azt a játék kiírja, ekkor hívhatjuk Efreet-et! Így tehát Undine-nél vizet, Gnome-nál földet, Celsiusnál jeget stb. használjuk. Egyszerű ez majd látni fogjátok! Van még egy lehetőség a C.Cage-ben, ez pedig az Item. Találunk majd különböző kajákat, amiket megetethetünk a Craymelekkel. Mindegyiknek más jó. Ezekkel is felerősíthetjük őket!

TIPPEK A HARCHOZ

Mindig legyen nálatok megfelelő mennyiségű HP és TP töltő! Ó, és ne felejtsd el a feltámasztást sem, ez utóbbi a legfontosabb! Ez az életben maradásunkat segítheti elő! Ne bízz semmit a véletlenre, főleg a kemény főellenségeknél és szörnyeknél, azaz mindig mindenkinek saját magad adj egy parancsot! Vonatkozik ez főleg Meredy-re és Keele-re, mert ők ketten a komolyabb mágusok. Spórolj a TP-vel, főleg a nagyobb labirintusokban! Ne használj feleslegesen támadásokat vagy varázslatokat, mert pillanatok alatt elfogy a TP és nem tudod őket akkor használni amikor igazán kellene. Közvetlenül mindig Reid-et érdemes irányítani, többieket nem. Próbáld mindig megdönteni a combo rekordot, ugyanis akkor extra mennyiségű tapasztalati pont a jutalom. Vigyázzatok, néha szégyen a futás, de hasznos. Menekülni akkor lehet ha a képernyő szélére állunk és sokáig ki akarunk menni a képből. Ekkor megjelenik egy kijelző és ha az betöltődik elmehetünk. Ha meghalunk akkor is lehetőség van elszaladni!

LENS-EK

A Lens-ek speciális kövek, melyek hasonlóan a Legend of Dragoonhoz a városokban és helyszíneken vannak elrejtve. Ha megtaláljuk őket és tízesével oda adjuk Inferiában Chambardban vagy Celestiában Tinnsiában egy embernek aki gyűjti őket, akkor cuccokat kapunk. Összesen 60 darab Lens van a játékban.

1 - Rasheansban Reid házának pincéjében, a sárga doboz mellett.
2 - Ugyan ebben a városban a szélmalom ajtójában is lesz egy.
3 - Regulus Dojoban, magában a dojo épületében a jobb szélen látható szobában, a vázában.
4 - Ugyanitt jobbra, a második szobában is lesz.
5 - Mintche-nben, ahol a két lánnyal lehet játszani a labdajátékot. Kb. balra tőlük vizsgáld meg a fát.
6 - A Mintchen egyetemen vizsgáld meg a második emeleten a Water Craymel laboratóriumot. Az egyik gépben van.
7 - Keele lakhelyén, vizsgáld meg a dobozt a képernyő alján, kb. balra.
8 - Nostos barlangban két képernyővel a halott ember és eggbear után, láthatsz egy fát. Nézd meg közelebbről
9 - Morle-ban nézd meg Mazet házában a tűzhelyet.
10 - Undine rejtekhelyén, az első képernyőn az egyik nem látható fát kell megvizsgálni. Valahol a víz mellett van, türelmesen kutasd át.
11 - A Temptation erdőben vizsgáld meg a gyökereket a középső szobor mögött.
12 - Inferia városban az Imperial Playhouseban, vizsgáld meg a lépcső melletti növényt.
13 - Ugyanebben a városban, a kastélyban, nézd meg az egyik ruhás szekrényt.
14 - Inferia városban, az obszervatóriumban, az ötödik emeleten, vizsgáld meg a szoba minden részét. Valahol ott lesz egy a teleszkóp mellett.
15 - Vizsgáld meg a hordót a annak a hajónak a közelében amelyik Barole-ba készül.
16 - Barole kikötőben a lépcső melletti doboz.
17 - Barole városban, az aranyszínű vázában a Desire bolt mellett.
18 - Sylph barlangban a három gyökeres szobába jutsz. Vizsgáld meg a középsőt, leesel. Itt néz meg a képernyő jobb szélén mindent.
19 - A világtérképen, dél-nyugatra a Sylph barlangtól, menj vagy repülj a kontinens széléhez. Vizsgálodj és tiéd egy Lens.

Egyébként a világtérképes Lens-eket, kicsit rázós megtalálni, úgyhogy türelem!

Innentől kezdve a következőket csak a 2-es CD-n lehet felvenni!

20 - Chambard-tól északnyugatra, van egy sziget (szintén a térképen). Nézd meg a sziget bal szélét.
21 - Vegyél ki egy hajót valamelyik kikötőben és válaszd, hogy másodosztályú legyen. A hajón kutasd át köcsögöket, a melletted lévő szobában.
22 - Chambard-ban a Balloon Master mellett, nézd meg a ló szobrot.
23 - Chambard Bistroban, a másodikon vizsgáld meg a táblát.
24 - Efreet rejtekhelyén, a három ajtós szobában, menj be a legalsó ajtón. Van itt egy doboz, nyisd ki.
25 - Farlos-ban, a hálószobában vizsgálj át mindent.
26 - Cape Fortress-ben, a lépcső felett kb. jobbra vizsgálj át mindent.
27 - Imenben, Meredy házában nézd meg az üvegtáblát.
28 - Gnome faluban kutass át mindent.
29 - A kis házikóban, a Basement Level 4-ben, néz be a fű alá is. Az egyik szobából valahol balra, egy dobozból kivehetsz egy Lenst.
30 - A házikóban Basement Level 1-ben, a zöldséges szobában is van egy.
31 - A Van Elitán a Machine Roomban, a képernyő bal oldalán.
32 - Mt. Celsius-ban, azon a képernyőn is van egy, ahol felveszed a Sage, Battle Pick és Miracle Gel cuccokat. Különlegessége még ennek a helynek, hogy le is esel.
33 - Perutiban az egyik fánál, fel és egy kicsit balra.
34 - Valahol van még egy a Perutiban, kutass át mindent!
35 - Az elpusztított Imenben, néz meg mindent.
36 - Tinnsiában az egyik szobor.
37 - Shileska rejtekhelyén, Max irodájában nézd meg a dobozt.
38 - Volt romjainál az egyik táblát vizsgáld meg, azt hiszem az első képernyőn.
39 - Baril kastélyban a kikötőben az egyik hordó.
40 - Az egyik dobozban a kastély jobb szárnyában, sokat kell keresgélni.
41 - Seyfert sírjánál nézz meg mindent.
42 - Aifread barlangjában a bejáratnál kutass át mindent.
43 - A szobában ahol ott van Aifread szobra.
44 - Az átalakított Van Elitán a hordóban a Viewing Deck-nél.
45 - Ugyan itt, vizsgáld meg kék üvegű tengeralattjárót.
46 - Jini-ben, a kaszinóban, nézd meg az egyik gépet.
47 - Jiniben az Auction Hallban is van egy.
48 - Dance Hall, Jiniben. Valahol jobbra.
49 - Aifread Platform-ján, vizsgáld meg a középső panelt.
50 - Inferia rejtekhelyén a 141,1-es koordinátánál, vizsgáld meg a dobozt.
51 - A Tomb of Aifread-ben az egyik dobozban találsz egyet. A híd közelében van, ahol megtámad Kappa.
52 - Farlos hegységben, az állástöltő kristály felett, kutasd át a köveket.
53 - Efreet rejtekhelyén, újra nézz át mindent, lehet, hogy csak a 3-as diszken lehet felvenni.
54 - Shadow rejtekhelyén, Shadow közelében vizsgálj át mindent.

A következő Lens-ek csak a 3-as CD-n felvehetők!

55 - Rasheans erdőben Meredy landolásának helyén, balra.
56 - A Craymel Hot Springben a bejáratnál, vizsgálj meg mindent.
57 - Ugyanitt kicsit arrébb (pár képernyővel), szintén vizsgálj át mindent.
58 - A világtérképen Inferiában menj a 160.131-es koordinátához.
59 - Katz faluban az elsőháznál a vázában.
60 - Szintén itt, az egyik vázát kutasd át, valahol ott ahol Reid alszik.

Jó cuccok járnak a Lens gyűjtésért, ha mind megvan, megkapjuk a legjobb Title-t!

WONDER CHEF-RŐL CSAK RÖVIDEN

Azt terveztem, hogy leírom a Woder Chef megtalálási helyeit is, de sajnos nem találtam meg mindenhol, így most ez kimaradt. Viszont annyi tanácsom lenne, hogy könnyen észrevehető a Wonder Chef, mert mindig a környezettől elütő alakot vesz fel. Például az első faluban egy rózsaszín kis malac, vagy az egyik házban a hóember a szobában stb. Az ilyen és ehhez hasonló tárgyakat jól nézd meg mindig, de ne hagyd ki a szekrényeket és az ágyakat sem. A legtöbb esetben könnyen kilehet szúrni, mert hangsúlyozom, nagyon elüt a környezettől. Egyébként ha jó RPG-s mintájára jó laposan vizsgáltok mindent a városokban, akkor nem hiszem, hogy ne találnátok meg mindet. Ha valaki megtalálta a Lens-eket (az sokkal nehezebb volt), akkor ezzel sem lesz problémája!

TITKOS DOLGOK

Lássunk néhány érdekes hely koordinátáját, először Celestiában, a víz alatt: 5.12, 35.15, 55.113, 153.165, 168.112, 228.42, 3.151.

Most pedig jöjjön Inferia, szintén a víz alatt: 76.125, 121.122, 142.1, 225.131.

Nem tartozik szorosan ide, de van két szereplő, akikről szót ejtenék. Chatról és Maxról van szó. Ők is főszereplők, de gyakran kiállnak a csapatból. Ilyenkor beszéljünk velük és kérjük meg őket újra, hogy csatlakozzanak. Nekik is lesznek titkaik, például Max-szel támadásokat gyűjthetünk, ha megtaláljuk az állatokat. Szintén lehet Maxnek fegyvereket készíteni. Shileska rejtekhelyen, beszélj az egyik emberrel és kérd meg csinálion fegyvert. Adj neki annyi pénzt amennyit kér és hagyd el a helyet. Shadow Craymelt a fent említett 5.12-es koordinátánál találjuk. Sokat kell mászkálni a labirintusban mire megtaláljuk, de érdemes felvenni. A 35.15-ös Jini bejárata. Itt játszhatunk, táncolhatunk, és egy csomó aljátékot űzhetünk. A lényeg ha ide lejutsz, hogy aludj egyet a szállóban és éjszaka gyere ki! Később gyere vissza és neked adja az új fegyvert. Mikor végigvisszük a játékot, egy menttet állást ajánl fel nekünk a játék. Ha ebből újra kezdjük az egészet, akkor megnyílik egy új labirintus (Nereid labirintusa, 44.6). Ezen a helyen extra erős főellenségek és szörnyek ellen kell megküzdeni, de csak akkor érdemes ide jönni, ha 80-as szint körül állunk fejletségben.

HOSHIGAMI SEGÍTSÉGEK

TITKOS KARAKTEREK

Lássunk néhány titkos vagy annak számító karaktert. Egyesek történet szerint mások bizonyos feladatok teljesítése után csatlakoznak.

Romleth: A börtönös csata után elbeszélgetünk vele. Ekkor felajánlja, hogy csatlakozik. Ha befér a keretbe jöhet!

Silphatos: Hasonlóan Romleth-hez ő is felajánlja, hogy csatlakozik hozzánk. Érdemes kipróbálni.

Elena: A második fejezet kezdetén, menj Dissoalba. Itt majd lesz egy jelenet, amiben felajánlja, hogy csatlakozik hozzánk. Ha nem veszed fel a 2. fejezetben akkor a 3.-ban fog csatlakozni!

Chroma: Neki az elvesztett cuccait kell pótolnunk. Összesen hét darab van ebből. Ezek a Hephaitos Towerben emeletein vannak. A tárgyakat a 4-es, 8-as, 12-es, 16-os, 20-as, 24-es emeleten találjuk. Ha megvannak szereld fel őket Sajinak. Nem sokkal ezután Chroma csatlakozik.

Jacqueline: Mielőtt végeznél a második fejezettel kapsz egy választási lehetőséget, hogy küldesz e egy követet. Küldj egyet és a 3-as fejezetben kapsz egy újabb kérdést. Szabadítsd ki és csatlakozik.

PÁR SZÓ A STRATÉGIÁRÓL

Igyekezzetek minden karakternél valamilyen gyógyító varázslatot vagy tárgyat tartani! Más különben igen veszélyes dolog belevágni a csatákba. Ne felejtsétek el a sok lúd disznóz győz elvet, azaz ha egy ellenfelet több másikkal kezdtek el támadni, az hasznos lehet, főleg ha erős a figura. Egyébként igyekezzetek spórolni a RAP-pel, hogy többet tudjatok támadni és varázsolni. Mindig fontoljátok meg, hogy kit használtok a harcokban, ha már valakit sokat fejlesztettetek akkor azt már lehet, hogy nem éri meg lecserélni! A nyilasok messzire visznek, de közelharcban nem igazán állják meg a helyüket, ezt ne felejtsd el. Védelmezd a főszereplőt, mert ha meghal vége a játéknak! Próbáljátok meg hátulról és oldalról megerőszakolni az ellenfelet, mert akkor több nagyobb sebzést tudtok neki okozni. Azt is tartsd szem előtt, hogy akivel kinyírunk egy ellent, az több tapasztalati és Dev pontot kap.

Veres Miki

MAX PAYNE VÉGIGJÁTSZÁS

AZ AMERIKAI ÁLOM

Hazaérve tekintsük meg a falra firkált jelet, azután menjünk be a hallba, és vegyük fel a telefont. Nem fogok minden tárgynál szólni, de itt a szekrényben van egy shotgun. Az emeleten rád nyitják az ajtót, és találkozhatsz végre a betörőkkel. A gyerekszobában láthatod a babát, a következőben viszont van egy feszítővas. Továbbjutva akció, és a halott feleség vár. Ez volt a múlt, most jöjjön a jelen. A metrónál vagy. A nyitható ajtón túl kövessük a vércsíkot, nézd má', Ice-T erre járt. Nyomás vissza, a lépcsőkön, rosszfiúkon túljutva megérkezel a másik metróhoz, aminek a peronján vár egy puskás ember. Öld meg, menj át az ajtón. Itt az irányítószoba, de nem tudsz bejutni, ezért keress valakit, aki tudja a kódot. A lépcső alján hárman várnak, a személyzeti szobában pedig vár az embered, akivel visszamehetsz az irányítóhoz. Hmm, ez nem úgy sült el, ahogy terveztük, mindegy. Odabent kisebb összejövetel vár, alázd le őket. A leghátsó teremben indítsd be a gépezetet, azután szaladj vissza az álló szerelvényhez, amit most már vígan vezethetsz a következő állomásra. Páran várnak ugyan, de ez ne nagyon aggasszon. Haladj előre, egészen az alagútig, ahonnan, eljutsz egy bedinamitozott ajtóig. Ide nemsokára vissza kell majd jönnöd, de előtte sétálj le a berobbantott járatig, ami a bank biztonsági rendszeréhez vezet. Vedd fel a telefont, nyisd meg a számítógéppel a két oldalsó szobát, és így szerezd meg a detonátort, amivel szaladhatsz is vissza ahhoz a bizonyos ajtóhoz. A lépcsőn majd gyorsan szaladj fel, és lőj mindenkit, akit meglátsz, mert ha lassú vagy torlaszt emelnek a bűnözők, és akkor kevés esélyed lesz ellenük. Megvan? Király vagy. Egy szép kis videó formájában láthatod bejutásod a túloldalra, ahol Alex majdnem lelő...aztán őt lövik le. Szegény, szegény Alex. Ha kisajnálkoztad magad, mehetünk tovább. Egy kevéske lövöldözés, séta, és fájdalomcsillapító felvétel után kint találod magad az aluljáróból, jöhet a Hotel.

Nna, ez itten rögtön két főmufti. Lőj, bújj vissza, és ezt játszd el párszor. Amennyiben végeztél velük, ne sokat nézelődj, mert a fogdmegjeik hamar rád támadnak. Ami fontos, az-az asztalon fekvő levél. Kint zárt ajtók, nem működő liftek várnak, ezért használd a lépcsőt. A csarnokból nyíló nagy ablakokon keresztül menj ki a szabadba, majd a jobb oldalon sétálj is vissza az épület másik részébe (Nem értem, miért szeretnek téged ennyire?). A folyosón szépen lassan, szobáról-szobára haladj előre, és lepd meg a TV-t néző fickót. Távozz ott, ahonnan beözönlöttek a haverjai, de előtte tekints szét a budin is, ahol valaki pont most repül a szer hatására. Ha nem akarod, nem kell megölnöd, anélkül is mehetsz tovább. Sétálj ki tehát a duplaajtón, de utána vigyázz, mert a bal oldali szobában megbújó puskás előszeretettel támad hátba. Távozz az EXIT felirat alatt, öld meg a rád támadókat, nézd meg a TV műsort, és a szomszéd szobában fekvő halottat, aki még így is élvezi a vibrációt. Az elágazásnál jobbra tarts. A középen álló oszlop után csak egy irányba tudsz haladni, a 313-as szoba kinyitása után vetődj oldalra, mert egy puska van kifeszítve az ajtó mögé. A lövés zajára páran kijönnek, de nem okoznak nagy gondot. A lift mellett van egy ajtó, amit szét lehet verni, mögötte mássz ki az ablakon, így egy rejtett szobába juthatsz, ahol rengeteg cucc vár. Miután felszedted őket, szaladj oda, ahonnan kijöttek a gengszterek a lövés zajára, és omlaszd be a molotov, és a gép segítségével a padlót. Lent várnak ugyan egy páran, de nagy gondot nem jelenthetnek. Menj a 216-os szobába, itt van egy napló az asztalon, valamint egy kamera (No, vajon milyen műsor mehetett az ágyon?), meg kijárat. Hallgasd meg, ahogy vitatkoznak a bűnözők, ki menjen utánad először, végül szállj be a liftbe, és menj le vele a mosodába. A raktárban verd szét a kijárat előtt álldogáló dobozokat a továbbjutáshoz. A gépházból csak egy út van, ami a konyhához visz, de vigyázz, mert ha nem vagy elég óvatos, téged fognak tálalni. A lépcsőt megmászva rögtön a vendéglátói részen találod magad, itt válaszd a duplaajtót, és vedd fel az asztalról a bár kulcsát. A bárba bejutva rajtakapod Rico-t, ahogy éppen a...kolbászát tömködi egy felszolgáló szájába. Bérencei legyakása után már csak őt kell elintézni, de légy türelmes. Nyisd ki az ajtót, sorozd meg, majd csukd be az ajtót. Ezt a műveletet párszor ismételd meg, és akkor nem lesz semmi probléma, mert amúgy elég veszélyes a srác fegyvere. Ha meghalt gyönyörködhetünk egy kicsit az alsójában, de akár ki is mehetünk. Jó...a recepciótól menjünk fel a klubhoz, itt egy rosszfiú pont most ismerkedik a szerencsejátékkal. Miután belenézett a torkolattüzünkbe, elmondhatjuk, hogy nincs szerencséje. A tetőn lődd ki az üvegeket, majd ess le, és tombolj a zenére, mialatt lelövöd a berohanó pasikat. Az EXIT felirat alatt még nem tudsz távozni, de ha lenyomod a recepciónál található gombot, és gyorsan visszarohansz, akkor szabad az út. Kint vagy a hideg, téli utcákon. Útközben csak a műszaki kereskedőhöz tudsz bemenni, de az igazi cél, a furgon mögötti lejárónál vár, pár emberrel együtt. Az út berobbant mögötted, és a továbbvezető ajtó is zárva van, ezért a sarok mögé bújva lődd ki a tartályokat. Egy kis robbanás, és lehet tovább menni. A szenvedő drogosok nem sok vizet zavarnak, a rácsos kis kalitkáknál azonban várnak rád, méghozzá ketten. A lépcső tetején géppisztollyal fogadnak, és még a telefon is rákezdett. A csarnokban van két halott (ha beértél, halottak...), és egy leszakadó platform. Sétálj be a raktárhoz, lődd le a lakatot, és vedd fel a papírt, meg a kulcsot, amit használj kint, a duplaajtónál. Felfelé haladva megjelenik pár móka Miklós, az egyik gránátot dobál, a másik lövöldözik, a harmadik pedig gépfegyverrel próbál leszedni. A WC-ben Pár felszedhető cucc, azután mássz tovább. A leszakadt részen ugorj át. Basszus, hogy itt minden leszakad... A szobában szedj le mindenkit, azután mássz ki az ablakon a létrához. Az utcán semmi érdekes nincs, a házban viszont lesz egy lezárt ajtó, amihez majd vissza kell jönni. A következő sikátorból csak egy használható ajtó nyílik, odabent pár drogos relaxál a lépcsőaljában, fent viszont már akciódúsabb lesz az élet. Legfelül vár a belépő kód birtokosa, vele menj vissza az előbb már meglátogatott helyre. Amikor már megnyílt a bejárat, durrants fejbe mindenkit, és szaladj át a mosodán. A recepciós pulttal szemben ott várakozik a lift, amivel feljuthatsz az emeletre. Ne felejtsd el kilőni a hangszórót. Köszönöm! A lakásban dörömböld meg a WC ajtót...nézd csak, ki jön ki? Csak nem Travolta az? A TV megtekintése végeztével ki az ablakon, át a csövön, és a végéből sorozd meg az ablakon keresztül a bűnözőket. Újabb ablak, újabb cső, és újabb emelet. A fölötted lévő szinten vannak páran, de gondolom, nem okoznak túl nagy gondot. Az út végén ketten pont arról vitatkoznak, melyik vezetéket vágják át. Tévedtek... Próbálkozz az ajtóval...hoppá, ez nem teljesen úgy jött össze, ahogy terveztük, de nem baj. A leomlott résznél ketten fognak eléd sietni, menj arra, ahonnan jöttek. Fent rajtaüthetsz Vinnie-n, és az emberein. Kisebb szóváltás, lövöldözés. Az emberünk elmenekül, mi meg utána, ha megöltük a társait. Asztalról papír, ablakon ki, csövön át, fel az emeletre, ajtón ki, és láthatjuk, ahogy emberünk meglép a helyi járattal. Te is kapaszkodj fel az egyik metróra, de ne ugorj, hanem nekifutásból ess neki. Ess le baloldalon a csövekre, amiken keresztül átmehetsz a másik háztetőre. Útközben kapard le az erőszakoskodókat. Haladj tovább, amíg lehet, és ugorj át a következő tetőre, azután fordulj a szemben kiállított óriásplakát felé, mert ketten onnan tüzelnek rád. A helikopterrel ne törődj, csak sétálj be az egyetlen használható ajtón. A főnök felküldi az embereit. Csomagot vissza a feladónak. Megint kijutottunk a hidegbe, ráadásul keményen pályáznak a fejünkre is. A felvonóval kövessük a rosszfiút, persze közben gyepáljunk le mindenkit. Odafent megint elég kemény menetben lesz részünk, ráadásul mindenki gránáttal, és géppisztollyal szaladgál. A tetőtéri ablakot törjük be, és küldjünk le pár gránátot, hogy kifüstöljük a bentieket. Bent túl sok érdekesség nem vár, nemsokára megint egy létránál, majd egy TV-nél kötünk ki. A folyosókon rengetegen vannak, gépfegyverrel, gránáttal. Ha túljutottál rajtuk, már csak egy újabb folyosó, egy ember vár, majd megküzdhetsz az üldözöttel, és barátaival. Nem volt egyszerű, de azért megvan, ugye? Hahó...megérkeztünk a Világvége bárba. Hurrá! A jegypénztárból lehet továbbjutni, méghozzá a biztonsági kar segítségével. Az asztalon egy könyv, amit érdemes megvizsgálni. Bent vagy a tombolóban. Vigyázz a terem közepén, mert az emelet mindkét oldalán vannak, és az egyik berobbantgat körülötted mindent, ha nem figyelsz. Lesz még egy diszkó helység, azután a bár következik. Az emberkék likvidálása után pár okkult könyvhöz juthatsz az asztalról. Mókás rész jön hamarosan. A borospincén, és a lépcsőn keresztül juss ki a tetőre. Itt jön a móka. Küldj be az ablakon egy gránátot, és lavírozz át a rúdon a baloldali ablakhoz. Itt látszik, hogy mennyire érzékeny az irányítás. Én káromkodtam rendesen. Ha megvan, ne könnyebbülj meg, mert még egyszer lavírozhatsz kint a túlsó ajtóhoz. Kiabálj csak hangosan, ha már kezdesz ideges lenni. Miután lelőttél mindenkit, eljutottál a színpadhoz. Próbáld ki a dobot, a gitárt, és a mikrofont. Menj fel a lépcsőn, használd a gépet, és sétálj be a dobcucc mögé. A lépcső tetején van egy kapcsolótábla, használd mindegyik kart, és rohanj át a megnyíló réseken. Fent ugrálj át a deszkákon az ajtóig. Eljött a végelszámolás ideje. Vegyél fel minden könyvet, és menj a ceremóniaterembe. A jobboldalon kapj fel minden szükségeset, menj vissza a terem elejébe, és most a baloldalra átfutva cselekedj ugyanígy. Ha már minden megvan, kisétálhatsz a terem közepére, és megküzdhetsz a kisebb hadsereggel. Miután megvoltak, jön a főellenség, és két testőre. Először őket szedd le, csak utána a Farkast. Meghalt? Vége az első fejezetnek.

EGY HIDEG NAP A POKOLBAN

A kezdet egy rémálom lesz. Az első folyosókon mindig balra menjünk (értelemszerűen ez csak az elágazásokra értendő), így elérünk egy sötét helyre, ahol a vércsíkot kell követnünk. Egyébként szerintem ez a játék egyik legsúlyosabb része. A második lehetőségnél ugorjatok át balra, a következőnél megint ugrani kell, majd az elágazásnál egyenesen, a következőnél pedig jobbra. Így eljutottunk a gyerekszobába (érdemes megfigyelni a kockákat, és az azokból kirakódó szót. Most már csak a hálószoba van hátra, no meg a valóság. A kazánházból kijutva álljunk be az ajtó mögé, és várjuk meg, amíg a három emberke elsétál. Ha megtették, lassan kövessük őket, és az első jobboldali szobában szedjünk fel mindent. Amennyiben megvan kimehetsz halomra ölni mindenkit. Lesz még egy szoba oldalt, valami dögtárolóval (a legyekből gondolva), két emberrel, meg egy újsággal, utána pedig vár a lift. A felvonóból kilépve szedj le mindenkit, a nyitott platós teherautónál lézengő fickó remélhetőleg megöli sajátmagát a gránátjával. A többi már a te dolgod, ha végeztél az összessel, mehetsz ki az utcára. Az út végén sétálj be a már ismert szállodának álcázott kupleráiba. A beszélgetős férfit, és a barátait intézd el, hallgasd meg a rádiót, nézz be a klotyóra, azután látogasd meg a bár (bár ne mennék oda...) fogadóbizottságát. A főnöknek elég sok golyó kell, de a beosztottjai nem húzzák olyan sokáig. Most segíteni fogunk egy ismerősünknek. El kell jutnunk a raktárokon túli hajókhoz. Nézzük csak... Lepjük meg a bódéban pihenő őrt, és a benti kapcsolóval nyissuk szét a kaput. Odaát ketten lesznek, na meg a lerakodóról nyíló raktárban rejtőzők. A szabadban megint összeakadsz pár őrrel, és a következő raktárban is lesben állnak. Liften fel, láda elpakol a karral, berohanók kicsinál a fegyverrel. Odakint egyesével szedegess le mindenkit, mássz fel a hatalmas gépre (amit darunak hívnak), és indítsd be. A szemtanukat likvidáld, majd szaladj be a gépezet mögé, ahol most már átrohanhatsz a láda alatt (megjegyzendő: ne állj meg alatta, mert elég laposnak fognak tartani a nők). A következő gépezet lábai között szaladj át, és menekülj be a kis szobába, azután várj addig, amíg az izé vissza nem jön, és meg nem nyitja neked az utat. Két friss hulla vár (ők még nem tudják, amit te igen), és a sarok mögött még egy gép. Célozd be a tetején üvöltöző pofát, és ha felemelkedett a láda, öld meg a többieket is. A felhúzott híddal szemben van egy ajtó, mögötte egy őr, egy táska, és a régóta várt mesterlövész puska. Sétálj tovább, végezd ki a két másik őrt, a teherautó kereke alól pedig lődd ki az éket. Meg van nyitva a híd. Most irány vissza odáig, de közben védd magad a rád támadókkal szemben. A teherautó melletti szobában találsz egy-két finomságot, sőt, az abból nyíló kisebb raktár még több mindent tartogat. Kifelé ugyan megtámadnak, de megérte. A raktárba érve, rögtön fent lesz egy rakodó, és a lövések zajaira a dobozok mögül is előbújik egy. Továbbmenve megint az egy lent, egy fent párosítás jön be, illetve őket elhagyva, még egy kézigránátos is beszáll a küzdelembe. Amennyiben mindenki elcsitult, mássz fel az emelvényre, szedd le az ajtón kilépőt, sétálj körbe, aztán menj ki a friss levegőre, ahol már vár egy ember, valami furcsa fémizén közeledve. Legyints egy jó nagyot (legalább akkorát, hogy az illetőt levigye onnan a szél), és mássz át a szerkezetre. Jó...szemben van egy őrtorony, a puskával lődd ki (a mesterlövésszel, te balga) a lakóját, aztán haladj a megfelelő kapcsolókkal, a megfelelő sorrendben, persze mindig intézd el az őrtornyokban figyelőket. Előre, balra, előre, jobbra, és végül előre, majd bevetődni az ajtón. Az épületben lesznek páran, a lényeg, hogy juss fel a túloldalon, és menj be a kis szobába, ahonnan a mesterlövész puskával le tudod nyomni az őrt, amelyik a hajón álldogál. Itt van még egy kapcsoló is, ami megnyitja a hajóhoz vezető utat. Kint lesz két katona, a hajón pedig három, valamint fent a fülkében még egy. Itt kapunk egy hívást is, azután mehetünk a hajóba (azért a kormányt még kipróbálhatod...). Lefelé nem lesz egyszerű dolgod, de pár gránát mindig, minden problémát megold, ajánlom neked is a használatukat. A gépházban gyorsan szedd le a testőröket, a főnökkel pedig úgy végezz, hogy golyószóróval kilövöd a bal hátsó sarokban lévő robbanóanyagokat, ezzel őt is megpörkölve. A terem végében egy kisebb fegyverraktár vár, válogass kedvedre, majd lapozz a következő fejezethez, ami valóban pokolian jó móka lesz. Az étterem igen jó állapotban van. Minden ég, robban, szaladj a szemben található pult mögé, a konyhán keresztül a következő ajtóig, azután a polcokon át az égő folyosókig. A terem mögött megint egy lángokban álló folyosó, és utána ismét egy terem. A végében mindkét oldalon egy lépcső, neked a baloldalit kell használnod. Felérve már nincs sok teendő, csak az ajtót kell igénybe venni, és már biztonságban is vagy. He-he, csak vicceltem. Irány a jobboldali járat, majd a kisebb helyeken csusszanj át. Bejutottál a biztonságosabb részre, itt csak emberek vannak, de abból mindjárt egy jól kifejlett példány vár. A falon lévő nyílásba engedj le egy gránátot, hogy minél kevesebb gondod legyen a későbbiekben. A csatornában ugyan sokan lesznek, de nem jelentenek nagyobb veszélyt. Egy házba kerültél. Lent, balra van egy szoba, az asztalon pedig egy hulla, akit vizsgáljunk meg. Haladj előre, öld meg az őröket, a pezsgős plakát után balra van egy kis szoba egy férfival, és pár fájdalomcsillapítóval. Ha megvannak, sétálhatsz tovább. A hordókon túl vár a konyha, és pár kártya az asztalon. A szomszéd szobában egy kisebb barikád mögül les rád pár nagykutya, de persze ők sem sebezhetetlenek. Ha meghaltak, még bejön pár hülyegyerek, akiket rendbe kell rakni. Immáron használhatod a másik konyhaajtót is, ami egy nagy csarnokba vezet, egy őrrel a földszinten, egyel pedig az emeleten. A szobában van egy dzsungelharcos a bozót mögött, és egy zongora, amin játszani is lehet. A következő teremben megint rád támadnak, és...nahát, még egy csarnok, lépcsővel, és sok-sok dühös emberkével. Mi van itt? Buli? Akkor engem se hagyjatok ki belőle! Az emeletre felérve jobbra van a következő főnök, majd balra a kijárat (ne menj az ajtó közelébe, mert robban). Ráadásul bent valami brutális fegyverrel lődöznek rád. Érdemes visszamenni szembe, és a korláttól lelőni a gazfickót, méghozzá távcsövessel. Most már felveheted a gránátvetőt, megölheted az ágy mögött bújót, és mehetsz tovább. A fürdőszobából nyílik a háló, ahol barátnőnk holtan fekszik, ezzel rossz emlékeket ébresztve hősünkben. Helikopter zaját hallom? Meg telefonét? Utóbbit felvehetjük, és sétálhatunk tovább. Nemsokára elérkezünk üldözöttünkhöz, aki éppen segítségért telefonál. Rövid beszélgetés, majd megjönnek az emberei, és mi gyepálhatjuk mindannyiukat. Ha megvoltak, kifelé menet egy kis meglepetésben lesz részed. Eléggé meglepett? Reméltem. Hát ennyi volt a második fejezet, most már csak egy van hátra...

KICSIT KÖZELEBB A MENNYHEZ

A harmadik fejezet kezdete egy újabb rémálom. Feleségünk hívó szavának hatására fussunk fel az emeletre, a hálószobához. Kicsit eltévedhettünk, mert a dolgozószobában kötünk ki. Vegyük fel a levelet (Hmm... Még hogy én egy képregény főszereplője lennék?), és a telefont. Miután kimentél az ajtón... Ez érdekes, mintha már lettünk volna itt. Mindegy, levél (Hmm... Még hogy én egy számítógépes játék főszereplője? Marhaság!), no meg telefon, majd kijárat. Már megint a házban. Próbáljuk meg ismét elérni a hálószobát. Ajaj, ez ma valamiért nagyon nem akar összejönni. A vércsíkról essünk -ne ugorjunk- le jobbra (egyszer érdemes meghallgatni az ordítást, amit a mélybezuhanásnál hallatunk), menjünk a végére, ugorjunk a szemben lévőre, annak a végéből essünk le jobbra, menjünk, ugorjunk át jobbra, ahonnan már láthatjuk a messziről is csillogó, gyertyákkal körülvett gyermekágyat. Ha odaértünk, bekerülünk végre a hálóba, ahol saját magunk fog ránk támadni. Gyorsan öljük meg magunkat. Vége a látomásnak. Hurrá! A tetőtérről ess be az ablakon, lődd ki a falra tapasztott aknákat, hallgasd meg a rádiót, és szedd fel a cuccokat. A raktérben pár kommandóst kell majd leszedni, a kis szobában gyűjtögetni, végül a hátsó sarokban nyíló kijáraton távozni. A fali aknát lődd ki, szaladj vissza a gránát elől, és várj az ajtóban az utánad rohanó kommandósra. A kohónál szórj meg mindenkit, és a hátsó kis ajtóhoz állva lődd ki az aknát, ezzel elintézve a rád várókat is. Újabb ramazuri van készülőben. A lépcsőn felfutva nyissuk meg a hidat, és a túloldalon másszunk egyet megint. A folyosó vége előtt eléd gurul egy katona, ne siess tovább, mert a sarkon túl egy gránátos vár, majd a következő saroknál még egy. A ládákon túli kis szobában kihallgathatsz egy rádióbeszélgetést (adóvevő az asztalon). A következő helyszínen rögtön két maszkos vár, meg egy boríték az asztalon. Kint akna hegyek, a robbanás után zárd el a gázcsapot, hogy továbbmehess. A hídnál egy rakás kommandós, azon túl pedig egy nagyobb rakás akna. Gránát be, te ki, látványt élvez. A tűzcsóváknál értelemszerűen akkor kell átmenni, amikor éppen kihunynak, az ajtó előttieknél pedig lődd ki a rács mögött szikrázó panelt, hegy bejuthass a gázcsaphoz. A robbanások után a jobboldalon ess le a kis hídra, és onnan lődd ki az ajtó előtt álló emelőn található hordókat. A teremben elég szépen elláthatják a bajodat, de ha nem sikerült, a gépezet tetején lévő rácsról ugorj át a leszakadt feljáró ép részére, erre mindjárt meg is jelenik egy gránátos emberke. A biztonsági ajtó mögöttieket szedd le, a szobában húzd meg a kart, és öld meg a berohanó őrt. A gépházban használd a számítógépes kart, és ezzel az emelőt. Az aknákon túl kijárat. A csille baloldaláról célozd be az aknákat, pattanj be a kocsiba, és zúzz vele az út végéig (közben lődd szét a következő aknát is a baloldaladon). Szaladj be balra, miközben halomra ölsz mindenkit, a karral lezárhatod a zsilipeket, így nem lesz több tűz. Menj vissza a kis ajtóhoz, robbantsd ki a katonákat, a nagy teremben ugorj fel a raklapra, hogy át tudj menni a jobbszélen. A nagy rács mögött hívd a liftet, és ha felért, dobj be egy gránátot a pajtásoknak. Most már utazhatsz a mélybe. Az üvegen keresztül sorozd meg az ügynököket, haladj az egyetlen lehetséges útvonalon. A laboratóriumban, a számítógépet használva szerezd meg a kódot, amivel szaladj vissza, és használd mindenhol, ahol tudod. A lift után megint menj előre, a börtönbe, ahol ne törődj az üres cellákkal, vagy a fogollyal, a jobbhátsó részlegben van egy tudós, akit követned kell. A lift utáni zsilipet elhagyva inkább előzd meg, mert jön pár kommandós. Hamarosan utat nyit nekünk, bár ő meghal. Az utolsó feladatod idelent, hogy élve kijuss a nagy robbanás előtt. Csak egyfelé mehetsz, és nem lesz semmi komolyabb probléma útközben (az aknás megoldásokat már gondolom kened, vágod). Amikor az utolsó felvonóba beszállsz, és az elindul, állj el a közepétől, mert azon állni veszélyes lehet. A parkolóházas rész megint nem lesz egy nagy feladat, az a lényeg, hogy kövesd a furgont, mindenkit ölj meg, és keresd a számodra hasznos holmikat. A főellenség ellen leghatásosabb a gránátvető. Az irodaházba kerültél. Az aknák zajára beszalad egy kommandós, és ha továbbmész, a lépcsőnél még ketten lesznek. A csarnoknál fent az emeleten mászkál egy őr, őt is szedd le. A kameraszobában figyeld meg a monitort, és figyelj a berohanókra. A folyosón, és a liftnél meg akarnak majd lepni, gyorsan likvidálj mindenkit, lépcsőn fel. Az irodáknál hatástalaníts minden aknát, és járőrözőt, azután hallgasd meg a rádiót. A folyosóról bejutsz egy nagyobb szobába, itt van az asztalon egy kazetta, a szomszédban pedig egy tervrajz. A helység végében van egy kisebb szoba, itt lődd le a képet a falról, nyomd be a kapcsolót, és lejuthatsz egy titkos helyre, ahol a szekrényben rejtőző cuccokból következtetve jó kis szadista játékok mehetnek. Ó, azok a drága honatyák! A csarnokba érve szedd le a katonát, aki szemben pózol az oszlop mögött, és az egy szinttel lejjebb állót is. Sétálj a lépcsőn a legalsó szintre, ahol vigyázz a jobb oldali ajtóval, mert mögötte egy gránátos van. A lent várakozókat könnyű elintézni egy gránáttal. A nagyteremben sokan lesznek, és erősek is, itt van az asztalon valami. A dominó módjára dőlő szekrényekről ugorj a feljáróra, a lépcsőnél gránátot dobnak eléd. A könyvtárban minden be van aknázva, és kommandósok hada lep meg. A kidőlt oszlopon mássz fel. A csarnokon értelemszerűen haladj át. Végül egy nagy teremben kötsz ki, ahol jó páran rád támadnak. Náluk használd a gránátvetőt, majd távozz. Ha áthaladtál a fémdetektorokon, mindenki neked esik, de nem ők jelentik az igazi problémát, hanem a sarok utáni gránátosok. A fal mellett lapulva osonj a második oszlop mögé, és egyenként lődd ki távcsövessel a rakoncátlankodókat. A lézercsapdák felett ugorjunk át, vagy fussunk át alattuk, azután, ha meghaltak az őrök, nézzünk el a jobb sarokba a gyógyszerekért, és menjünk a lifthez, aminek a tetején át lőjük ki puskával az aknákat. A számítógépszobában használjuk a kapcsolót, azután szálljunk be a következő liftbe. Ebből ugorjunk át a másikba, amikor a helikopter elkezd tüzelni. A négy generátort amortizáljuk le, a kommandósokkal együtt, távozzunk a jobb sarokban álló lifttel, fent nézzük meg a számítógépet, és szálljunk be a főliftbe. Miután felment a rács, lőj le mindenkit, ekkor megjelenik egy helikopter, és tüzelni fog rád. Ne törődj vele, inkább állj be az ablaknál lévő oszlop mögé, hogy ne találjon el. Miután elment, kinyílik az egyik kapu, és ketten bejönnek rajta. Rajtuk túl, amikor a kapcsolót használod, a mögötted található liftből fog kiszállni egy őr. Amennyiben kiugrasz a kis párkányra, rögtön kezdj el futni, mert jön a helikopter, a nagyteremben, a monitoroknál nyomjuk meg az asztal sarkánál látható gombot. Lassan a tetőn vagy. Mikor odaértél, lődd el a tartóhuzalt, ölj meg mindenkit, állj a már korábban kilőtt huzal helyére, és távcsövessel szórd meg a másikat is. Nos... A programnak vége, és bár a vége kicsit idegesítő volt, azért megérte szerintem a fáradtságot, várjuk a következő részt...

Böjtös Gábor

BALDUR'S GATE VÉGIGJÁTSZÁS

Nos, mint írva volt, alapból három féle lényből választhatunk. Minimum egy végigjátszás után elérhető lesz ugyan Drizzt Do'Urden, a renegát sötét elf (Level 16 drow ranger), de ő végül is bonusz karakter csupán. A játék szempontjából lényegtelen kivel nyomjátok végig, maximum a törpék "brother"-nek szólítanak törpeként, míg humánnal csak "traveller" vagyunk számukra. A ládákban található cuccok egy része állandó, egy részük pedig véletlenszerűen változik. Érdemes mindent kinyitogatni és szétverni – felrobbantani (Ignite jelenik meg az ilyen hordóknál), maximum nem tudunk mindent magunkkal vinni hosszú távon. Viszont végül is bármikor visszateleportálhatunk az aktuális start pozícióba (míg van recall italunk), és ott eladva a felesleget jó pénzeket tudunk gyűjtögetni.

Az irányítás nem bonyolult, lehet ugrálni is (RPG rulez...), de ennek vagy 3 helyen vettem hasznát az egész game folyamán. Hasznos viszont az R2- L2 gombokkal végezhető potion ivás (health ás mana), nem kell inventoryban kotorászni, mexakítva ezzel a harcot vagy ilyesmi. A harmadik fajta recall potionnal sem kell semmit csinálni, csak az a lényeg, hogy legyen nálunk. Az L1-el a real time térképet jeleníthetjük meg két formában (képernyő közepén vagy a szélén), segítségével bejárhatjuk a még felderítetlen helyeket, és a tájékozódás megkönnyítése végett az R3 automatikusan Északi (asszem') irányba fordítja a kamerával együtt. Az irányítás összefoglalva: X - támadás az aktuális fegyverrel. Háromszög: ugrás (dobozok tetejére pl). Kör: aktuális mágia vagy mágikus fegyver tulajdonság. Négyzet: akció (beszéd valakivel, nyitás, tárgyak felvétele). Fel és le nyilak: varázslat kiválasztás. Balra nyíl: fegyverosztály (pl. íjásznál kézifegyver és nyíl váltás). R1: védekezés (csak pajzzsal vagy kézifegyverrel). L2: gyógyító ital. R2: mana (varázserő) ital. L1: térkép. R3: térkép auto irány. Select: inventory képernyő. Start: pause, options, switch players. Bal yoj: mozgatás. Jobb joy: kamera.

INVENTORY SCREEN

Itt van minden fontos info (felül: aktuális súly / max. valamint a pénzünk), és tárgy, itt öltöztethetjük harcosunkat jobb ruhákba és fegyverekbe, adhatunk rá segítő amulettet és gyűrűket is, valamint azt a nem túl sok questet is megtekinthetjük, amivel megbíztak minket. Balról jobbra haladva:

Fegyverek: fegyverek, mit kell ezen még magyarázni...? A fegyverek melletti értékek jelentése:

-Sebzés (minél nagyobb annál jobb természetesen). Sok nagy fegyver kétkezes, ami mellett pajzs nem használható, így csökken a védelmi értékünk.

-Módosító: négy félével találkoztam, mind a négyféle más elem plusz erejét adja a fegyverhez. Ez elvileg azt jelentené, hogy mondjuk jégvilági lényt tűz fegyver sebez jobban, míg tűzlényt a jég. Azonban ennek semmi jelét nem tapasztaltam sajnos (vagy csak figyelmetlen voltam) a játék folyamán. Szóval, van a tűz, ami felgyújtva az ellenfelet plusz sebzéseket ad még egy ideig. A jég megfagyasztja (kék lesz), amitől lassul és több esély van critical hit ütésre (ha jól vettem észre), s a gonosz szörny jégdarabokra hullik szét. Az energia áramot vezet szerencsétlen ellenfelünkbe, s végül a piros sztálin-csillaggal jelölt módosító plusz védelmi értéket jelöl (más hasznát nem láttam).

-Érték: Ez fegyverünk eladási értéke, elvileg a Charisma értékünk növelésével drágábban tudunk eladni cuccokat (és olcsóbban vásárolni), de én nem igazán erre gyúrtam.

-Súly: Na ez igazán fontos, mivel emberünk (törpénk, elfünk) limitált súlyt cipelhet magával. Érdemes 1-2 ponttal növelni szintlépéskor az Endurance (teherbírási) képességet is.

Páncélzat: védelmi módosítók. Nekem a legdurvábbak a harmadik világ Full Platemail cuccai voltak az íjásszal, +3-as értékekkel (alapértéken felül 3 pont). A nagy fegyver vásárlások közt néha nézzünk át az árusok páncéljaira is. A stuffok értékei ugyanazok, mint a fegyvereknél: védelmi érték, ár és súly.

-Magic: Italok és más mágikus hatású eszközök. Ezek az amulettek és gyűrűk valamely értékünkre vannak befolyással, ha viseljük őket (védelem pl.). Sajnos a játék nincs olyan szinten, hogy számottevően befolyásolnák kalandjainkat.

-Értékek: Na, ez kisebb felsorolást kíván. A sorrend egy értéken belül: human archer, elf sorceress és darwen fighter. Ezek csak a kezdőértékek, példaképpen.

Experience: megnyert harcok és questek teljesítésére kapott pontszám.
Next level: a következő szint eléréséhez szükséges Exp.
Health: (jelenlegi érték / max. érték). A kalandor egészsége, életereje. 14, 12, 15.
Energy: (jelenlegi érték / max. érték). Mágikus erő, varázslatokhoz. 10, 16, 8.
Armor: védettség, páncélzat. 12, 12, 11.
Base attack: ehhez jön hozzá a fegyver értéke. 4, 2, 5.
Damage: elérhető sebzés min. / max. 4-5, 2-3, 5-6.
Strenght: +hit, +damage módosító. 17, 13, 18.
Intelligence: +max. energy (mágikus) módosító.
Wisdom: +% experience minden győzelem után. Szerintem igen hasznos! 13, 12, 11.
Dexterity: +armor módosító.
Constitution: +hit points (életerő) módosító.
Charisma: +% haszon üzletelésnél.

Még mindig az Inventorynál tartunk, az értékeink utáni rész az aktuális feladatokat írja le (Quests), majd egy nagyobb lélegzetvételű rész jön: az egyénenként részben különböző, szintlépéskor fejleszthető képességek.

Vahn, human archer:
Accuracy: távolsági fegyvernél nagyobb pontosság (default).
Targeting: táv. fegyvernél (nyíl) megjelenik egy célzást segítő vonal (default)
Arcane Quiver: könnyebb nyílvesszők.
Flame Arrows: láng aura a nyílvesszők körül (+ tűz sebzés módosító, mint a fegyvereknél).
Ice Arrows: jég aura.
Shock Arrows: energia aura.
Hail of Arrows: egyszerre több nyílvessző kilövése.
Enchant Arrows: minden kilőtt normál (nem aurás) nyílra + sebzés.
Exploding Arrows: robbanó nyílvesszők, körben sebez.
Repulsion: egy lökéshullámot kelt a harcos körül, ami visszalöki és sebzi is a támadókat.
Dodge: armor bonusz.
Deflect Missiles: százalékos esély ellenséges nyilak automatikus blokkolására, kivédésére.
Endurance: teherbíró képesség.
Toughness: + hit pont.
Willpower: + mana pont.
Meditation: gyorsabb mana regeneráció (ital használata esetén).
Intestinal Fortitude: gyorsabb health regeneráció (ital használat esetén).
Combat Reflexes: gyorsabb fegyverkezelés.
Death Blow: + critical hit sebzés.
Improved Critical: nagyobb esély critical hit elérésére (a D&D és AD&D-ben kockával dobják, lényege, hogy egy kritikus helyen találja el támadóját a harcos, így sokkal nagyobbat sebez rajta).

Adrianna, elf sorceress:
Magic Missile: nyíl, csak varázslatból.
Burning Hands: egyszerű tűzvarázslat (default).
Melf's Acid Arrows: savas nyilak.
Fireball: robbanó tűzlabda, körben sebez.
Snowblind: jeges varázs, igen hasznos.
Lighting Bolt: villámcsapás.
Otiluke's Icy Sphere: jéglabda, körben sebez.
Ball Lighting: elektromos labda, körben sebez.
Fire Shield: tűzkoszorú a lány körül.
Meteor Swarm: meteorzápor.
Mordenkainen's Sword: repülő mágikus kard.
Intestinal Fortitude.
Willpower.
Meditation.
Accuracy.
Targeting.

Kromlech, dwarwen fighter:
Dodge.
Endurance.
Toughness.
Bull Rush: vörös köd ereszkedik a törpe szemeire, és jól bevadul. + damage egy ideig.
Accuracy.
Targeting.
Willpower.
Meditation.
Intestinal Fortitude.
Combat Reflexes.
Death Blow.
Improved Critical.
Sword and Fist: +1 attack és damage pontonként.
Improved Block: folyamatos blokkolás fegyverrel.
Shield Expert: +1 armor bonusz pontonként.
Whirlwind Attack: pörgő támadás kétkezes baltával vagy kalapáccsal.
Clangeddin's Fist: Csapás a földre Warhammer-rel, körben sebez.

Íme, választhat mindenki vérmérséklete alapján, mivel is akar lenni. A törpe mondjuk meglepett az íjász után, mikor egy suhival kettévágott pár patkányt... No, ugorjunk a kalandokba beléje.

ACT I

Elfsong Tavern, az irányítás visszakapása után beszéljünk a pultos lánnyal, majd megkapva a megtisztelő "Rat Exterminator" feladatot Alyth Elendarától, egy vadiúj rozsdás tőrt és a lejárati kulcsot Ethlontól talán indulhatnánk is lefele, de előtte dumáljunk a falubolondja Nebbish-el, ki palackjának elvesztése felett siránkozik. Nagyon jó, máris van két questünk, kiirthatjuk a kártékony patkányokat a csatornából és kutakodhatunk a palack után. Hátul, két ajtó után meg is leljük a lejáratot. A városba kimenni felesleges, majd csak két újabb szint le- és feljárata fog ott nyílni később. A feladatokhoz nincs mit hozzáfűzni, menni és ütni a patkányt, hordót, dobozokat, nyitogatni a ládákat, stuffokat felszedni, megnézni. Szóval patkány, kobold és óriáspók. Arachnofóbiások csukott szemmel küzdjenek. A terület abszolút nem igényel nagy tájékozódási skillt tőletek, mivel nagyrészt egyenesen halad. 15 patkányállat után vissza is teleportálhatunk a kocsmába begyűjteni némi xp-t és aranyat, eladni kevésbe fontos vackainkat (kezdő íjásznak és törpének mi a fenének mana szörp?). Hopp, kiderül, hogy Ethon haver utánunk jött segíteni, de mi hamarabb előkerültünk mint ő. Nem baj, nem hagyjuk pácban (quest: rescue Ethon), plána hogy megkaptuk a továbbjutást jelentő kulcsot. Recall vissza, ütlegeljük a koboldokat, közben a medencés szobában rá is akadunk Nebbish palackjára (kiírja a program ha felvesszük). Recall hozzá, s ő hálásan ad némi aranyat, xp-t és egy mega kétliteres vissza nem váltható health potiont. Vissza a dungeonba, s tovább előre. A koboldok után jönnek a már emlegetett óriási nyolclábúak. Próbáljunk meg nem tömegverekedésbe keveredni velük, inkább szaladjunk el, s végezzünk a balgán minket üldözőkkel csak, majd vissza míg el nem fogynak. A térképet megvizsgálva egy cselesen (?) elrejtett titokzatos üreget láthatunk, a bejáratához közel az a Négyzettell aktiválva félrehúzódik jól, s miénk a kintsch. Hurrá, fellelkesülve mehetünk a level 1-re. Új ellenfélt találunk itt, Mumusokat (miért, mi az, hogy "Bugbear?"). Meg egy naaagy patkány, meg maga Mumus törzsfőnök (hahaha) is előkerül végül. A szint kezdetén látjuk, mi lett szegény Ethon sorsa, így megvan a célunk is. Egy táborban hasznos dolgokat fedezünk fel: fegyvertartó állványokat, miken kutatva (Négyzet) mindig találhatunk valamit. Továbbmenve, néhány patkányon és koboldon átverekedve magunkat, két irányból is megközelíthetjük azt a három kapcsolót, amit lándzsadobálós koboldok őriznek. Ha nem a víz irányából megyünk, akkor meglephetjük azt a pár koboldot és mumust amikkel meggyűlne a bajunk ha a víz felől mentünk volna. Most vissza, irtsuk ki a fedezékből dobálókat, és a kapcsolók előtt mentsünk egy állást. Nos, hülyeség lenne ordítva belerohanni a koboldok sorfalába, inkább egy dobozt fedezéknek tolva magunk előtt, a végéről kezdve szépen párosával le lehet őket verni. (Ha varázslócsajjal vagy, jó lehet egy Snowblind is.) A kapcsolókat átfordítva kinyílik a kapu, újabb lépés barátunk megmentése felé. A négy óriáspatkány likvidálása után fel a doboz – lépcsőn a két kincsesládáig, majd a másik lépcsőn az újabb pályaszakaszra. Mentünk, mendegéltünk, míg a főmumushoz nem értünk. Előtte azért kifoszthatjuk a döglött koboldokat, és rá-akadhatunk haláluk okozójára is egy óóóóriás patkány formájában, aki viszont olyan hülye, hogy ha elétolunk egy dobozt a szűkebb folyosón, akkor nem jön át rajta és kényelmesen megölhető... Mehetünk is vissza, s keressük meg a zárt ajtót és a kapcsolót mellette, s már közel a főellenség, de előtte még pár kobold várja a halált. Egy életerő csík jelenik meg a kép alján, s ez így lesz majd mindegyik főellenfélnél. Ha meghalt, szedjük össze mit elhagyott, kiváltképp Ethon cellájának a kulcsát. Hurrá, kiszabadult. Mehetünk is fel a tábornál található lépcsőn a kocsmába (ha kevés a recall potionunk). Ott megkapjuk jutalmunkat és további két questet Ipswitch és Osala által, vagyis mehetünk is vissza egyből. A kulccsal kinyitva az ajtót, még mélyebbre jutunk. Itt vannak egyik kedvenceim, a félelmetes zselés kockák, de kiélvezhetjük a víz effektet is szerencsére. Nincs viszont komplikált feladat, csak egy kis labirintusozás, mivel három kapcsolót kell aktiválnunk a továbbjutás érdekében. Újabb szint, save game, és helyezzünk készenlétbe egy kalapácsot vagy buzogányt a szívós, de kissé csontos lények ellen. Igen, jön itt zombi, csontváz és nyilazós csontváz. Hamar összefutunk Fayeddel, Illamter papjával. A szerzeteshez bármikor visszajöhetünk egy kis gyógyítás céljából, és megtudhatjuk tőle azt is, hogy majd három urnát kell a helyére tolni a továbbjutáshoz. Kapunk még egy questet is, "Evil Artifact" néven, ami szerinte a hullák elszaporodásának első számú felelőse. A szinten megtalálhatjuk a "Family Heirloom"-ot is egy kőkoporsónál. Ezt akár vissza is adhatjuk a tulajnak egy recall után. Vissza, s az urnák helyretologatása után (kattanó hang ha jó helyen van), és szabad az út a Kripa második szintjére. Az itt jelenlevő főellenség maga a szerkezet, amiről a pap is beszélt: a halottfeltámasztó gömb. Üssük, míg lehet, majd az előkerült élőhalottakat, majd megint a gömböt, s így tovább a felrobbanásáig. Előkerül a pap, ad xp-t meg amulettet, hurrá. A halott tolvajnál megszerezzük a megszerzendőt, és teleport az Elfsongba. Osala is ad egy kis stuffot, de érdekesebb már az új ember, Jherek, ki megbuherálja a kulcsunkat, hogy az kinyisson egy titkos ajtót a Sewer egyes szintjén. Dumcsizzunk még Keiara-val is, és mehetünk le a városban található lejáraton a Sewer level 1 rejtekajtóhoz (amerre Ethont megtaláltuk), a tolvajszövetség területére. Na, itt van sok ember tolvaj, kobold és cuki kis beholder, ami három felé nyílik szét halálakor. Belépéskor realizálhatjuk valódi ellenfelünket, egy kicsit nagy beholdert, de ne ijedezzünk. A útközben megleljük a Spice Boksz-ot (quest item), amivel vissza is mehetünk a kocsmába. Majd újra itt, és mehetünk is le a második szintre. Ez alapvetően ügyességi pálya, kerülgetni a lövedékeket, ugrálni az eltűnő padlókon, de van két nagy pók is hogy ne unatkozzunk, s a végén a beholder szolgája, kinek emberei vertek le minket a játék elején: Karne. Picit trükkös legyőzni, de nem nehéz. Ha megvan, irány a harmadik szint. Változatosságképpen szem – csapdákkal találjuk magunkat szembe, vagyis inkább ne engedjük, hogy meglássanak. Cselesen osonjunk és kapcsolgassuk a kapcsolókat, és eljutva a trónterembe pukkasszuk ki a nagyfejű Xantam beholder uraságot. Jherek barátunk gratulál újfent, de mielőtt bemennénk a teleport kapuba, menjünk ki a teremből és recalljuk magunkat vissza a kocsmába! Beszélgetés, save, felcuccozás, és jöhet a kapun túli második rész.

ACT II

Napsütötte hegyek, és kedvenceim: a zoknis farkasemberek és hógolyózó yetik. Az ösvény végén eljutunk a törpék bányász táborába, ami ugyanolyan recall pont itt, mint a tavern volt az első részben. A törpékkel dumálva megtudjuk, hogy meg kéne gyújtani a jeltüzet a toronyban, ám előtte meg kell lelnünk az elveszett törpéket és a hozzávalókat. A helyi árus megnézése (Hol a boltoslány??? Hüp, hüp!) és mentés után vidáman vágjunk neki a hegynek. Az út a Burning Eye bázison keresztül háromfelé ágazik, de a torony begyújtásához meg kell találni a Flint Shard, Lighting Torch és Oil Flask nevű dolgokat. Mivel eltévedni itt sem lehet, szépen járjuk módszeresen körbe a szinteket és csodáljuk meg a jégbarlangokat. Feltűnik valami gömbvillám szerű gömbvillám ellenség is, de nincs vele baj ha akkor ütjük, amikor kisütötte magát. Ha megvannak a torony aktivizálásához a kellékek, gyújtsuk be és gyönyörködjünk a jégsárkányban is. Majd a kiolvadt hullától elszedve a kulcsot, vissza a törpék táborába. Felcuccolás, save, és irány a bánya! Nagyszerűen kidolgozott helyszín, mindenféle szörnyekkel. Sajnos a legtöbb nyilazgat is, szóval ne sokat ácsorogjunk egy helyben. Módszeres felderítés és irtás szükséges, hogy azért ne hanyagoljuk az xp-t sem. A második szinten már mágus fajzatok is várnak, dinamikus fényhatású lövedékeikkel. Közben megvettem álmaim kardját a törpe árustól, 20-48 sebzés... Kellett is ez, mert jött hirtelen valami dolog egy gyíkon lovagolva, később pedig egy randa négylábú lila bogár mászott elő a bánya talajából. Szóval megismerhettem a szörnyek új generációját. Majd előkerült a főellenfél, Ilivarra is, ki valami Lolth-nak ajánlgatva a hullámat. Persze, hisz ez egy sötét elf. Volt. Pedig mindent megpróbált, teleportálgatott meg küldte rám a csontváz haverjait, de végül eltűnt egy hatalmas kék robbanásban. Brogan örül, és megtudjuk tőle, hogy valami készül mert nem csak Baldur's Gate-ba vezetett teleport kapu. Torrgeir is örül a táborban (na, ez egy ilyen örülős játék), de figyelmeztet, hogy a jégbarlangban (ahova készülök) sokkal keményebb ellen lesz, mint a yetik és farkasemberek. Például teleportáló macska csápokkal, meg fehér farkas, aki olyan fisherman's friend cukrot evett mert fagyos a lehelete, meg dobáló három méteres óriás... Végre megvan az itteni kapu, de őrzi Ciraxis, az árnyék nélküli jégsárkány. Három féle támadással machinál, hóesés, jégköpés és fresh lehelet, maradt a végére 5mm életcsíkom jól.

ACT III

Barátságos helyen kötöttünk ki, csak magas a talajvíz. Az ajtón túl mozgássérültek animálnak, de rájövök hogy ezek zombik, csak gyorsabbak mint kriptabeli társaik. Ugyanúgy részekre szakadnak, fej nélkül mászkálnak, csak pluszban halálukkor mérgező zöld gáz szabadul fel belőlük (mit ehettek?). Jó használatot tesz itt a Repulsion, vagy valami körben sebző varázslat. A szint végén egy nagyobbfajta gyík ácsorog, de ő barát. A neve Sleyvas, Elpanaszolja, hogy az Onyx torony elnyelte emberei lelkét, a torony királynője emberi városok ellen kovácsol belőlük sereget. Első körben meg kéne ölnünk Sess'sth királyt, ki ugyan erős de buta. Ebben a világban Sleyvan lesz a recall pont és az árus egy személyben. Kint folytatódik a mocsárvidék, isten ez a víz effect. Tábor, ostromgépek, és sok mágus a hatalmas terepen. Majd egy hidas rész, ahol hidas gyíkok őrzik a hidat – örömömre a földről nagyszerűen leverhetők. Oh, és íme a nagy Sess'sth előadja, hogy majd átszúrja a szívem egy lándzsával, és vért iszik a koponyámból. Ok. Miután meghalt, beléphetünk a Rotting Bog világába. Uncsi hely, tápolni viszont pont jó a mocsári halottakkal. Na, mikor ezt lejegyeztem magamnak előbújt valami nagy izé a föld alól. Hm, kellemes egy állatka. Kemény, mint a négylábú piranhák általában. Nem baj, a legdrágább páncélokban virítok, csak nem szabad a rossz vége fele állni. Gyorsan save, majd megjelenik egy 3x akkora állat, mint a lábas piranha volt. Huh. Már a templomban vagyok, elég egyszerű pályák vannak errefelé is. Meg bika emberek, kik azzal kezdik, hogy löknek egy nagyot rajtunk. Szóval ha jön egy, védekezéssel kezdjünk. Nem baj, vettem egy kardot gyík spanomtól, de egyszerre négy ellen vigyázni kell még így is. A hely amúgy csodás, nedvesen csillogó márványpadló, csurgó víz zaja, csobbanások, morgás. Gyíkom már vár a lépcsőnél, ami a vízi világba visz. Mivel ott nem lehet lélegezni, így az úton velem lesz a mágiája is. És már ott is vagyok. Két save portál? Ez gyanús! Valami repülő vackok tartanak felém, és a kard nem igazán hatja meg őket. Eladnám, de az Onyx toronyból nincs recall. Fene. Na akkor menjünk. Jön egy harcos, bénító szájszaggal próbál támadni, és mérgez egy hangjából ítélve bronz gólem. Érdekes, itt már szinte csak potionok és nyílvesszők vannak a szétvert cuccokban. Sajnos nehéz páncéljaim miatt nem nagyon van tárolókapacitásom. Vagy nem kéne negyven kiló nyilat hurcolnom, hanem elhasználni, hisz archer vagyok vagy mi. Tower level 1, rézgólem, bikaember, négyirányú nyilazógép, potion és nyílvessző hegyek. Hamar összehullanak a most talált 45-87-es kardomra. Huh, újabb kard! Kék aurájával jól néz ki, megyek vele, mint Luke Skywalker. Level 2, Repülő lények, robot V2.0, ami pörgeti a kardját, egy másik két szerszámmal... Semmi leírnivaló, de komolyan. De még a level 3-mon és az azt követő Black Forgéban sincs semmi érdemleges. Nagy, fekete pókok, tüzet lövő tűzlény, hatalmas kemencék, majd egy haaatalmas acélgólem. Your adventure has ended... Nah, futkározok körülötte és ütöm, vége is. Enter Remembrance. Fura hely, mindenhol szellem alakok és szellem átjárók, de ellenség egy sem. Viszont találkozok egy szellemmel, Keledonnal. Kiderül, hogy ő az, akiért a lány lelke énekel a Baldur's Gate-i kocsmában, egykor hadvezér volt egy nő mellett, akire az önteltség és beképzeltség elhozta végzetét, és ő áll minden gonosz esemény mögött. Oké, hol ez a pajkos Eldrith, meg akarom nevelni kissé. Kedves leányzó, a kardját csak úgy beleszúrja a kőpadlóba. A harc sajnos nem volt túl nehéz, csak folyamatosan nyomkodtam közben a health potion gombot. A lány már békülékenyebb, s csendben elenyészik. Irány a teleport kapu, a az epilógust a gyík kommentárjában nézzük végig.

Ennyi volt a BG2...

Nah, mi vagyunk a hősök, megmentettük a várost. Ha még nem fáradtunk el, a New Game - "The Gauntlet"-tel egy kis időre menő öldöklést rendezhetünk Drizzt do Urdennel! Ha megvan, mentsünk játékot, és próbáljuk ki az új megjelenő "Extreme Difficulty" nehézségi szintet, ahol beimportált karakterünket tovább gyúrhatjuk. Ha ez is megvan (hehe), akkor Drizzitet is beimportálhatjuk normál játékba mentett állásból. Vagy akár szűz játéknál is a karakter kiválasztásnál tartsuk nyomva az első gombokat a kontrolleren (R1 R2 L1 L2), és megkíméltük magunkat egy csomó szívástól...

Dzson

ECCO THE DOLPHIN MEGOLDÁS - ELSŐ RÉSZ

ISLE OF TRANQUILITY

Aquamarine Bay

Delfinünk irányítását sajátíthatjuk el itt főképp. Szánjunk erre elég időt, az öreg delfin majd megmondja mit és hogyan tegyünk. A három fiatal delfinnel halfogási versenyt játszhatunk, ha nyerünk közelebb jutunk egy vitalithoz is elvileg. Egy másik vitalit egy vízszintes pálma alatt van, a harmadik pedig egy kőboltív alatt a bálnák közelében. Beszéljünk a fiatal bálnához, majd az anyjához is, ekkor egy támadás miatt a Guardian darabokra törik, zűrzavar támad és a bálnaborjú elvész. Egy információ kristály megmutatja a helyét, de az elmozdítandó kő túl nagy nekünk, ezért szólni kell más delfineknek is. Egyesített erőinknek hála a borjú szabad, az anya hálából segít átjutni a vízesés alatt.

Perils of the Coral Reef

A kristály megnézése után versenyezhetünk két delfinnel, jutalmunk egy vitalit. Mehetünk tovább, vigyázva a cápákra és a medúzákra is. Egy nagy vörös szikla után egy delfin keresi a testvérét, ha megtaláljuk neki, megtanít egy énekre a cápák ellen. Szedjük fel a vitalitot a fenékről, majd ugorjunk át az alacsony sziklán a víz felett az új pályarészre. A cápákat elhagyva egy delfin panaszkodik, hogy nem hagyják békén a dögök a teknősbékáját. Megölve a három bestiát, a delfin megtanítja nekünk a Turtle song-ot, amivel a teknősöket szólíthatjuk fel követésünkre, de ez még nem lényeges most. Ugorjunk vissza a tesóját kereső palackorrúhoz, beszéljünk vele, és vigyük vissza a teknősbékás delfinhez. Miénk a Shark song, ezzel megállíthatjuk a cápákat kis időre – ez igen hasznos ha éppen szemből támadnak. Vissza a központi nagy átjáróhoz, ahol egy delfin egy speckó halat próbál elkapni. Ha elkapjuk neki, megtanítja a Fish song-ot, amivel a halrajok követését válthatjuk ki. Ezt mindjárt ki is próbálva gyűjtsünk magunk köré néhány mérgező halat, és menjünk át velük a piranhás barlangon. Célunknál egy Nagy Fehér ember (és delfin) evő cápa köröz, a szájában a Power of Vigor-ral. Legyőzéséhez piszkáljuk fel a szonárral hogy utánunk ússzon, és szorítsuk be a középen lévő szikla lyukába – ahol mi átférünk de ő nem. Ha beszorult, kiszedhető a szájából a Gift, és ennek ereje segítségével ki is nyírható a cápa (ha akarjuk), persze ne feledjük a powert feltölteni. Visszaúszva már meg is kereshetjük a kijáratot, egy Vigor feltöltő és egy fényes pont jelzi, ahol eddig nem tudtunk átúszni erő hiányában.

Trial Without Error

A nagy medencében néhány cápa található és egy anyadelfin, ki három borját keresi. Az egyik a nagy szikla mögött van, és ha megfogjuk egy kis fogócskában, visszajön velünk a muterhoz. A második a barlang mélyén bújt el, vigyünk pár világító halat be a felfedezéséhez. A harmadikat pár pörölycápa tartja fogva, egy kis harc és felszabadul, visszavihetjük. Az anya örül, és egy dalocska után feltárul egy vitalit. Most át a növényes barlangon, ahol egy rémült delfint kell megszabadítanunk a cápáktól. A feladat megkönnyítésére egy Vigor feltöltőt találhatunk fent a sarokban a delfines medencénél. Ha megvan, egy találkát beszél meg velünk a magas sziklánál az anyadelfines helyen. Az info szerint az egyik sziklát ledöntve (Vigorral) megnyílik egy átjáró, ami igaz is. Beszéljünk újra a delfinnel, aki lent segít elterelni a barlangi óriás polip figyelmét, így mi átúszhatunk az átjárón.

Four Ways of Mystery

A központi részről vezet pár irányba quest irány, például cél egy nagy angolna semlegesítése is. Középtájon egy csillag alakú lila valami képében megkapjuk a Power of Air képességét. Keressük meg a nagy oszlop mögötti kis alagutat balra, ahol egy fehér kristálynál kétfele ágazik az út. A baloldali részben egy vitalit vár minket, majd vissza és tovább egyenesen. Újabb elágazás, jobbra Vigour power, vissza és ezzel áttörhetünk a továbbjutáshoz. Most a fenti, info kristályhoz közeli barlangba tegyünk látogatást, ahol csalánozó szellőrózsa – akármik vannak a falakon. Töltögessük fel magunkat Power of Air-ral, majd eljutunk egy lila kristályig, ahol az út háromfelé vezet. Válasszuk a bal oldalit. A kagylókat leszonározva életbogyót ehetünk jól. Végül egy nagy medencébe kerülünk, ahol egy magányos illető keres egy speciális, kékes színű halat. A fő barlangban meg is találjuk, és miután neki adjuk megtanítja a Rája dalt, mit próbaképpen ki is próbálhatunk a mantán lent. Majd ügyesen úgy kell manőverezni eggyel, hogy pajzsként szolgáljon a nagy angolna ellen. Szedjük fel a vitalitot a medence közepe felett kiugorva, és induljunk is vissza. A nagy angolnától jobbra levő kis bejárat a cél, ahol bemenve a vörös kristálynál (amit ha megszonározunk, elkezd buborékolni mint levegő – utánpótlás) egy elágazás van. Jobbra csak egy kagyló van, a másikban eljuthatunk a mantás medencéig, ahol vitalit és Power of Air is vár ránk. Nos, ezt a lapos halat kell az őr angolnáig ellökdösni a szonárunkkal, s ha megnyílt az út mehetünk. A hosszú alagút végén meg kell nyitni a továbbjutást egy szikla lelökésével, és lefele folytatni utunkat. Két irányba mehetünk majd, egyikben egy kagyló, míg a másik visszaviszi delfinünket a "Perils of the Coral Reef" pályára.

Perils Revisited

Itt a "Power of Sonar"-ral kell széttörni a sziklákat egy vízinövényes falnál.

Return to Trial

Ez is ismerős hely, most azonban a krokodil sziklánál kell áttörni az utat, de előtte egy Power of Vigour kell, hogy a vízesés alól meglegyen a Sonar feltöltő.

Up and Down

Speciális hely, a Power of Endurance lelőhelye többek között. Majd találjuk meg a az Air és Endurance feltöltőket, egy követ lökjünk le és kövessük, hogy meglegyen a Sonar feltöltő is, ami segít széttörni a követ felül. Ha a Genesis felé akarnánk menni, a négy kőoszlop megszonározásával megtehetjük. Ha nem, akkor térjünk vissza oda, ahonnan ideúsztunk, és fent szonározzuk szét a követ, és menjünk be a nyiláson. Előtte azonban nem árt egy kis Endurancét izzítani. Az alagútban ügyesen kapjuk el a három vitalitot, kijutáskor pedig választhatunk a vitalitos hely és a következő szint között (vízesésen át). A vitalitosat majd mindenki felderíti maga, a bejárat az összes kristály összeszedése, a színes körök begyűjtése után érhető el (megáll a szél). Szóval, a vízesés alatt átmenve egy nagy teknősbe és egy szunnyadó rájába botlunk. A teknőst leénekelve menjünk vele a rája felé, és érjük el, hogy a rájára essen. A hal odébbáll, mi meg magunkévá tehetjük a Power of Stealth tudományát. Ezzel már biztonsággal átkelhetünk az egyetlen kijáraton.

Special Level: Passage to Genesis

Itt végül is vitalit gyűjtögetésből áll az élet. Jobbra egy követ kell lelökni a bejutáshoz, másik helyeken meg power szonározni kell, de mintha erről a helyről lenne is valami térkép (ha befértek), így inkább nézzük a következőt.

Special Level: Pathways From Nowhere

Vitalit és drágakő gyűjtögetés. Térkép mellékelve. Ha kész, vissza az Up and Down felé.

Roaring Forces

Itt meg kell küzdeni az óriás angolnával, ami uralja a szintet. Vegyük fel az összes feltöltőt és a két vitalitot (egy a víz felett, egy pedig a vízesés alatti kb.), vigyázva a pörölycápákra. Ha megvan, irány a széles alagút a vízeséstől balra. Óvatosan a nagy hallal, és amint az alagút elágazik menjünk balra, ahol egy puzzle vár megoldásra. Nem nehéz megoldani, a hat kapcsolóból kettőt kell aktiválni, hogy a delfines ikonok jó helyre mutassanak (vagy mi). Van egy vitalit is itt, mielőtt kimennénk innen a transzformációs szobába, ahol a fényes gömb majd az úszkáló kis hal érintésével hallá (vagy mivé) alakulunk, így ki is úszhatunk a kis nyiláson a kamra távolabbi végén

Atlantis Lost

A pálya lényege az öt szétszóródott kristály megtalálása és visszavitele a központi Guardianhoz. A kristályok: lent balra a sziklánál egy kis bejárat egy medúzával. Elvive a Guardianhoz vissza ide, és beljebb balra van egy másik is. A harmadik távolabb egy kő építményben található (Power of Sonar-ral betörni az ajtaját), a negyedik a gyorsító gyűrűs (vagy micsoda) részen van, egy sziklát kell rálökni egy lyukra és követni. Nos, minden gyorsítón átmenve különféle ajtók nyílnak meg, ha találunk bennül üveg mögötti vackokat, szonározzunk rájuk. Ha minden gyűrű aktív, ússzunk át sorban rajtuk, az utolsó (kint) átvisz minket a főépületen, és megleljük az utolsó gemet is. Dőljünk hátra és nézzük a filmet.

MAN'S NHTMARE

Shrine of Controversy

Nah, a delfinek klánokra szakadtak, és nem igazán jönnek ki egymással. Első feladat megkeresni kör szentélyt és elforgatni az ottani kereket. A rozsdás vaslap bevezet minket a szentélybe, ahol dumáljunk a delfinnel, majd a szentély felett feltöltekezve levegővel merüljünk alá és lökdössük a kereket zárásig. Vissza a delfinhez, duma, menjünk vele a templom ajtókhoz, és induljunk a Crimson szentély felkutatására. Ha megvan (világító piros harang), és lebukva ússzunk át a piros medencén, hogy pirosak legyünk jól. Így már Crimson delfinnek ismer fel a kinti delfin, vissza vele a templomajtóhoz, majd onnan menjünk a barátságtalan delfinhez (közel a kör szentélyhez), le egészen az alsó bejárathoz, ahol a Pilot (vagy valami ilyesmi) nevű állat megmutatja az utat az alagutakon keresztül. A célnál egy kis küzdelem várja Ecchót, majd követve a legyőzöttet a találkozóhelyre, énekeljük le a kagylót a templomajtó kinyitásához, bent gyűjtögessünk a delfinszobor felett lebegve, majd fent megszonározva a körajtónál a készüléket ki is jutunk mindannyian.

Master of Forgotten Skills

Mozgassuk a daru vackot pozícióba, majd szonározzuk meg a gombokat sorrendben, majd merüljünk le. Itt a tárolót kell megtölteni érccel, a szonárral irányítgatva a targoncát (vagy mit), s végezetül a pirosat kell átlökni az ajtón, s követni a másik szintre.

Process That Never Ends

Előre le, elhagyva a kocsit, be az alagútba, át a zsémbes delfinen, s az átlátszó cső végénél a falon keresztül szonározzuk meg a másikat, aki kienged minket a csőből. Egy kisebb csőben találunk egy kapcsolót, és vigyázva jussunk el a cső végébe ahol két delfint késztethetünk a követésünkre, s velük visszamenve a érc kocsihoz azt közös erővel toszogathatjuk el a daruig. Majd az érc segít átjutni a zúzókon. Vissza az alagútba, és az első zúzó mellett be a baloldali körszobába. A kapcsolókat megszonározva szabad lesz az út. Még egy kapcsolót találunk majd ha továbbmegyünk a sziklák mellett (most Gepu unokám segít)), és a következő alagútszakaszon keresztül (kövessük szorosan a köveket) át kell csúszni a törővacak pofáin jól. A továbbiakban ugyanez a szisztéma az utolsó zúzón, és a nagy körszobán át a nagy kőtörőig. Itt elég követ kell a szonárral alá hordani, s így az a padlót áttörve utat nyit a következő szintre.

Blades in Motion

Itt van pár rész. A cápákon átverekedve magunkat megütközhetünk az igen pofás csigarákkal (vagy mivel), és eljuthatunk a labirintusba. Először is kövessük a szállítószalagot, győzzük le a cápákat, a harmadik sugárnál fent magunkévá tehetjük a Power of Sonar-t. Lent a forgó üvegszobában kövessük az ajtókat jobbra, és kb. negyed fordulat múlva látunk majd egy törött üvegtáblát, ezt párszor megszonározva áttörik, és átmehetünk rajta feltöltve. Most lefele ússzunk, át a körajtókon a pengékre vigyázva, felszedve a Sonar powert menjünk be a lyukba. Itt az a cső a nyerő, ami nem sebez minket, majd a fenti törött üvegtáblán szuperszonározzuk át hengeres testünket. Vegyük fel a power upokat, dumálhatunk az info kristállyal, innen vissza a csőbe a következő törött szakaszig, amit szonáruzzunk meg párszor. Ússzunk át a színes bejárókon, és kezdődhet a csata. A fénylő gömböt megérintve előkerül a nagy csigarák – figyeljük az angolnákat! Háromszor kell megütni a szörny mellpáncélját. A tank alján találunk halat meg levegőt némi powerral társítva. Ha meghalt, szabaddá válik a kijárat a labirintushoz. Vegyünk mély levegőt és ússzunk be a szemben levő alagútba. Itt gyűjtsuk fel az összes gömböt, menjünk vissza a bejárathoz, levegő, és irány a másik alagút. Itt szintén minden gömb felgyújtandó. Harmadiknál balra, előre, utolsó gömbnél fel, zsákutca végén vitalit, le, és kövessük a fő irányt, gömbnél le, egyenesen a levegőig, fel az első gömbig, gyújtás, jobbra, gömb, jobbra kijárat.

Perpetual Fluidity

Egy nagy teremben találjuk magunkat. A távolabbi vége felé Power os Sonar-t találunk, majd be az alagútba. Itt vágjunk utat magunknak Sonarunk segítségével. Kicsit később pedig a töltés segítségével ússzunk át pár nagy, lassan mozgó ventillátoron.

Lefelé menve találkozunk egy régi ismerőssel, beszélgessünk el vele. Elmondja, hogy meg kell találnunk a Prime Movert. Kerüljük el a további ventillátorokat, majd ússzunk ki az alagútból. A következő rész tele van mindenféle lézerekkel, ezeken át, majd egy újabb alagút ventilátorral és egy info kristállyal. Az alagút vége le van záródva, és egy cápa is ott ólálkodik. Ússzunk át a kalitkás részbe, szonározzuk meg a csillag alakú gombot a falon, s a titkos kijárat megnyílik a teremben. Keveredjünk át a ventilátoron, a lézereken, s elérjük a következő medencét. Itt egy naaagy cápa és a haverja les, kerüljük ki őket bemenve a bal oldali alagútba. Vigyázzunk az elektromos kábelre, majd mikor a jobboldali üveg kitisztul, anyját kereső pajtásunkat láthatjuk meg. Az alagút végén újabb bányahely, vigyázni a nagy medúzával és szonározzuk meg a kapcsolót, kinyitva egy másik ventillátoros bejáratot. Ezen át és felvenni a sonar powert, majd át a másik szobába. Itt pár szoba következik, ahol kapcsolókat kell felkapcsolgatni a szonárunkkal, amik egyre feljebb emelik a vízszintet. Az első szobában cirkáló cápákat szonározzuk szanaszét, és a felső piros ajtó után megleljük a Prime Movert is. Miután beszéltünk vele gyerünk bátran előre, majd lefele a ventillátoron át, kapcsoljuk be a kapcsolót és menjünk vissza a két cápás szobába. Itt is kapcsoló, át a sárga-zöld átjárón, a következő szobában kapcsoló, kék ajtón ki, s két cápa mellett megvan az utolsó kapcsoló is. Szonározás, át az előző szobába, egészen a fehér ajtón át, ahol másik két fehér ajtót találhatunk. Az alsót választva elhagyjuk az anyját kereső delfint és eljutunk egy sárga ajtóig. Itt át, végig a lézerek és ventillátorok között a fehér ajtóig, mögötte Power of Sonar, amivel áttörhetünk a piros vackos ajtón, ami a kijárathoz vezet egy csövön át.

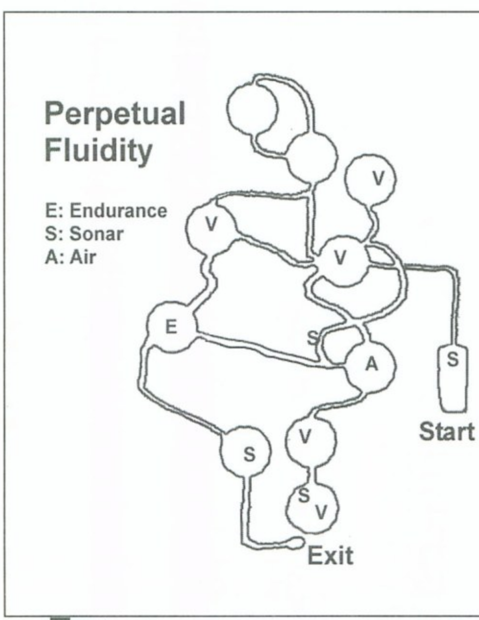
Obscure Ways to Terminus

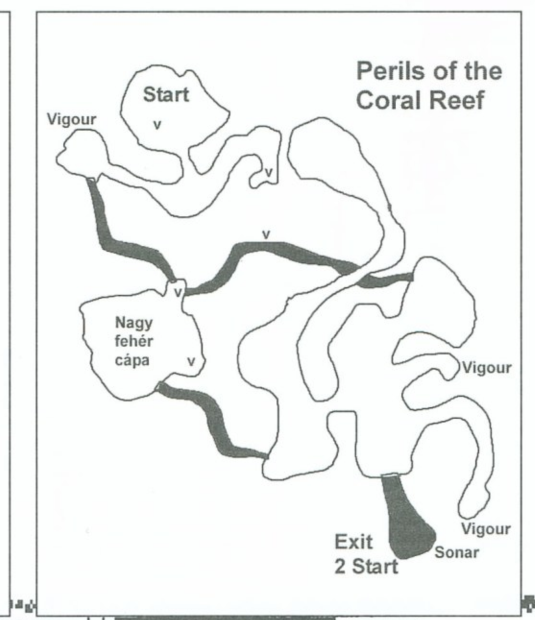
Itt 12 csövet találhatunk, de keressük meg a vörös karimásat balra távolabb. Ezen át az áramlat bevisz minket a főmedencébe. A medence tetején gyűjtögethetünk, a cél pedig átjutni az üvegfalon, ami egy 45 fokos ugrással a legkönnyebb. Most ugrálás következik a fent levő számok szerint – vagyis pl. a hármas medencéből a négyesbe. A fal felett vitalitokat is gyűjthetünk. Elérve az utolsó medencébe, a hátsó falnál ki is úszhatunk.

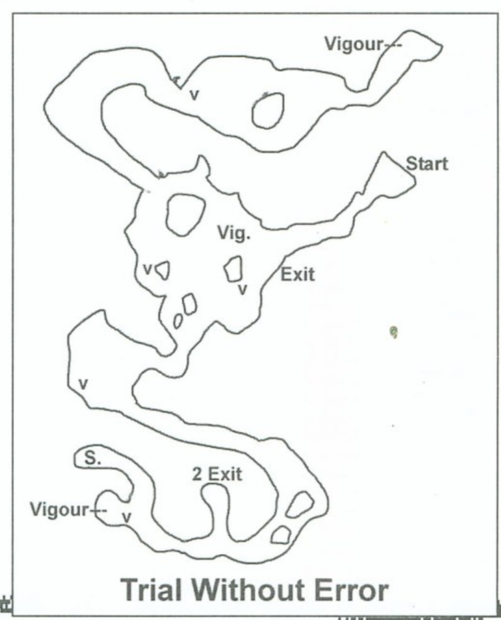
Sleeping Forces of Doom

Itt egy energia pajzsot kell semlegesíteni rétegenként, ami elég hosszadalmas feladatnak ígérkezik. Lényeg, hogy ne engedjük a kígyó vackoknak feltölteni újra a pajzsot a kristályokkal. A kígyóforma kristályvivő lények pihenő szakaszában van rá esély, hogy kiüssük a gemet a fogásából bele a magba. Mikor már elég kristályt juttattunk a magba, egy kék sugár csapódik be oda, és ha kitartóan nyomjuk bele a kristályokat, előbb utóbb felrobban…

Jöhet a Dolphin's Nightmare – a következő számban.







FINAL FANTASY X SEGÍTSÉGEK ÉS VÉGIGJÁTSZÁS

Mielőtt neki állnék a végigjátszásnak, jöjjön néhány az irányításra és kezelésre vonatkozó jó tanács. Kezdjük talán a legfontosabbal, azaz a karakterfejlődéssel.

SPHERE GRID

A FFX-ben nincs tapasztalati pont, embereinket egészen más módon kell fejleszteni. A győztes csaták után, azok a karakterek akik bármilyen módon részt vettek a harcban (még ha csak egyet támadtak akkor is), AP pontot kapnak. Ha elérik a megadott AP pont mennyiséget, az úgynevezett S.Lvl szintet lép. Ez az S.Lvl kell ahhoz, hogy embereinket fejleszteni tudjuk. A menüben válaszd a Sphere Grid opciót, itt lehet fejleszteni. Ez egy hatalmas nagy kőtábla, tele kör alakú ikonokkal, melyek egyenesekkel vannak összekötve. Mindegyik ikon valamilyen tulajdonság növelő dolgot, esetleg támadást, varázslatot stb. rejt. Ahhoz, hogy ezeket aktiváljuk nyomjátok meg az X-et, bejön két opció, a Use és a Move. A Use-zal lehet aktiválni az ikonokat, de csak akkor ha van megfelelő Sphere-rünk azaz zafírunk. Összesen négy fő zafírunk lesz, a Power, Mana, Speed, Ability Sphere. Ezekkel lehet az ikonokat megnyitni, mindegyiket mással. Fontos momentum, hogy csak azokat az ikonokat lehet megnyitni, melyek minimum egy egység távolságra vannak tőlünk, vagy éppen rajtuk állunk. És itt jött el a következő fontos kérdés, a mozgás a táblán – Move-val lehet megtenni. Ehhez van szükség a S.Lvl-re. Annyit léphetünk ugyanis az ikonok között, ahányas szinten áll az S.Lvl. Tehát ha 1-es szinten vagyunk egyet, 2-esen kettőn, ha 3-on hármat és így tovább. Úgy érdemes haladni, hogy az utunkba kerülő összes dolgot kifejlesztjük. A Sphere-k miatt ne aggódjatok, tonnaszámra fogjátok őket kapni a történet során. Lesznek majd leágazások is, ezeket is érdemes bejárni. Az átlagosnak számító tulajdonság növelőkön, támadásokon, varázsaltokon túl lesznek speciális ikonok is. Az első mindjárt az üres node. Ezekben nincs semmi, de kaphatunk olyan Sphere-t, hogy feltöltsük őket – szintén a Use-zal lehet megtenni. A másik speciális dolog szerencse növelő csillagok, majd később ezeket is aktiválni tudjuk a Fortune Sphere-rel, de ilyet sokára fogunk kapni. A legfontosabb azonban az úgynevezett Lv. Lock-ok, amik lezárnak előttünk utakat. Jól látható a játék elején, hogy minden fejleszthető karakterünk egy meghatározott útvonalon fejlődik, melyeken csak kisebb leágazások vannak, kivéve Kimahri-t, de őt hagyjuk. Az útvonalat, amit követnünk kell lényegében a Lv. Lock-ok jelölik ki, hisz nagyon sokáig ezeket nem lehet eltüntetni. Viszont később fogunk kapni Lv. Key Sphere-ket, ezekkel tudjuk a Lock-okat semlegesíteni. Összesen 4 fajta Lock található a játékban, mindegyiket a hozzátartozó szintű Key-jel lehet deaktiválni. Ez azért jó, mert például feloldva a zárat, akár Tidusnak is megtaníthatjuk Lulu varázslatait, vagy Auronnak Wakka mozgásait, esetleg Yunának Rikku lopását. Így elméletileg az összes karakterünknek kilehet fejleszteni a táblán látható ÖSSZES ikont! Persze ez két perc lesz, rengeteget kell ehhez fejleszteni, és ezzel együtt harcolni is. A Slecettel jó is ha megnézitek, hogy mekkora nagy a tábla. Igaz, hogy óriási?! Szóval az igazi RPG megszállottak ha mindenkinek mindent kiakarnak fejleszteni, készüljenek tartós elfoglaltságra! Nem csak sokat kell majd harcolni, de a Key Sphere-ket sem lesz egyszerű megszerezni. Például a legerősebb varázslatot az Ultimát négy darab Lv. 4 Lock zárja el tőlünk! Még szerencse, hogy egy Lock-ot elég csak egyszer megnyitni. Lesznek még speciális Sphere-k is, például amivel a már kifejlesztett varázslatok vagy Skill-ek közül, adhatunk oda egyet egy másik emberünknek, vagy a legjobb Sphere amelyik segítségével a tábla bármelyik pontján kifejleszthetünk, egy ikont! Ez utóbbi ritka, mint a fehér holló, csak hosszas küzdelem után lehet ilyet szerezni, de erről majd máskor írok.

OVERDRIVE

Természetesen vannak újra limitek is, de most Overdrive-oknak hívják őket. Az Overdrive rendszer nagyon hasonlít a FFVII-re, éppen ezért elnyerte a tetszésemet. Hasonlóan a FFVII-hez, harcban mindegyik karakterünk statisztikája alatt egy kijelzőt láthatunk, ez az Overdrive csík. Ha betelik, nyomd meg a balt és minden emberünk különböző támadásokkal fog odacsapni az ellenfélnek. Azt, hogy az Overdrive csík mikor töltődik a későbbiekben tőlünk fog függeni, pontosabban attól, hogy mit állítunk be. Az Overdrive menüben ugyanis két dolgot találunk. A View-vel áttanulmányozhatjuk a kifejlődött Overdrive-okat. A másik opció a Set Mode, amivel beállítható, hogy az Overdrive milyen módon töltődjön. Kezdetben mindenkinek csak egy fajta módja van a Stoic (ha megütnek töltődik a csík, tehát ez a klasszikus mód), de később ahogy egyre többet harcolunk kifognak fejlődni még módok, pld. Warrior, Comrade, Slyer stb. Mindegyik más módon tölti az Overdirve-ot. A Warrior módban például akkor töltődik a csík, amikor mi sebezzük meg az ellenfelet, Comorade-ben, akkor amikor többi csapattagot éri sérülés, Slayer-ben pedig akkor ha megölünk egy ellenfelet. Sok ilyen mód van, érdemes a lehető legváltozatosabban beállítani a karaktereket. Például Auronnak Warriort, Yunának Healer-t, Lulu-nak Comrade-et stb. Nem csak az Overdrive módok, de maguk a támadások is fejleszthetőek, erről pár bekezdéssel arrébb olvashatsz, mert mindegyik karaktert más módon lehet fejleszteni ebből a szempontból. Sőt nem csak az embereinknek hanem az Aeon-oknak is van Overdrive-juk! Ezek a legerősebb támadási az Aeon-oknak, ám mindenkinek csak egy van, kivéve Valefor-t, neki kettő.

SZEREPLŐK

Ahogy azt már mondtam, karaktereket bármikor válthatunk harc közben, ha azt épp a történet megengedi. Váltani az L1-gyel tudunk. Igyekezzünk arra törekedni, hogy mindig mindenki vegyen részt valamilyen formában a harcokban. Erre azért van szükség, hogy mindenki kapjon AP-t és fejlődni tudjunk. Ha már nincs más ötleted, használj valami Itemet, apró varázslatot, vagy támadj nyugodtan akár Yunával is, nem számít a sebzés! A legfontosabb, hogy AP-t kapjunk! Egyébként ha egy ellenfelet Overkill-lel ölünk meg (azaz extra nagy sebzéssel), akkor is kap az emberünk bonusz pontot! A másik ok amiért váltogatni kell az embereinket az, hogy mindegyikük más fajta szörny ellen jó. Most pedig lássunk egy kis áttekintést embereinkről az Overdrive-okról, meg a harci rendszerről.

Tidus: A főhős jó fizikai képességekkel van megáldva. Képes mindenféle speciális támadásra, melyek adott esetben törlik az ellenfél készülő mozgását. Speciális képességei inkább csak érdekességek, gyakorlatilag kevés hasznuk van gondolok itt a menekülésre (Flee). Viszont nagyon hasznos varázslatokat lehet neki kifejleszteni. Például a gyorsítást (Haste), vagy az ellenfél lelassítását (Slow), nagyon sűrűn használtam, mivel hasznos dolog! Az Overdrive-ja úgy fejlődik ha a meglévőt mindig a legújabbat sokszor megcsináljuk sikeresen. Akkor viszünk be egy mozgást jól, ha a csíkon akkor nyomunk X-et, mikor az a középső szürke sávban van. Egyébként erős mozgásai vannak.

Auron: Kedvenc emberem, meggyőző, gizda külsővel, király stílussal és nem utolsósorban jó harci adottságokkal rendelkezik! Fizikailag nagyon erős és ő neki van a legtöbb HP-ja. A specialitása a különféle Break támadások. Tudjátok, ezzel megtörhetjük ellenfelünk pajzsát, fizikai és varázs erejét stb. Hasznos támadások, főleg emberek ellen. Mivel hosszú kardjába be van építve egy piercing, ezért a "páncélzott" szörnyek ellen nagyon hatásos. Az Overdrive-jai nagyon erősek! Új támadások kifejlesztéséhez meg kell találni Jecht elrejtett Sphere-jeit, kutassatok át mindent mindenhol!

Rikku: Az Al Bhed kislánynak bár elsőre nem úgy tűnik, de nagy haszna van. Hamar összefutunk vele, de csak a történet közepe felé áll be a csapatba. Fizikailag gyenge, mint az őszi légy, ellenben hasznos speciális képességekkel van megáldva. Az első a Steal, ami miatt az egyik legfontosabb emberünk. Ne legyen olyan csata, ahol legalább egyszer nem loptok valamit! Ugyanis olyan másképp megszerezhetetlen cuccokat tudunk a segítségével hozzájutni, melyek szükségesek az Aeon-ok és a cuccaink fejlesztéséhez! Tehát sűrűn és sokat lopjatok. A másik érdekes parancsa a Use. Ezzel az ellopott cuccokat dobálhatjuk az ellenfélre, ezzel némelyiknek komoly sebzést okozva. A fentebb említett okokból viszont, ne használjátok el az ellopott cuccokat, mert fontosabb a fejlesztés, mint a sebzés. Legfeljebb vész esetben alkalmazzuk a Use-t, illetve az Al Bhed Potion miatt. Ez utóbbiból sokat összegyűjthetünk és ez két dolog miatt jó. Egyrészt 1000 gyógyít mindenkinek, másrészt leszedi a poison, silence, petrification káros tulajdonságokat. Ezt a gyógyítást érdemes elhasználni a Use-zal. Kifejleszthető neki még hasonló dolgok, mint például a Spare Change, amivel pénzünket dobhatjuk az ellenfélre, meg efféle szerintem értelmetlen dolgok. Az Overdrive-ja a Mix. Ki kell választani két tárgyat, amiket összekeverve létrejön egy támadás, vagy gyógyítás. Vagy 60 féle varázslat kísérletezhető így ki.

Wakka: Hasonlóan Tidus-hoz, ő is blitzball játékos! Ezzel összhangban egy blitzball a fegyvere, így a repülő ellenfelek ellen hatásosan lép fel - mással ne is próbálkozzunk a szárnyasok ellen, mert nem fogjuk őket eltalálni. Egyébként erős karakter, ügyesen lehet vele taktikázni. Specialitásai közé tartozik a különféle káros tulajdonságokkal felruházott támadások. Ezek például elaltatják, megvakítják, letiltják a varázslataikat stb. Az altatást remekül lehet használni. Csinálj egy Sleep Attack-et, és ne ébreszd fel az ellenfelet ha látod a CTB csíkon az jön. Csak akkor támad meg, ha utána Waakával újra eltudod altatni, vagy próbálkozz varázslatokkal, azok ugyanis nem ébresztik fel azt aki szunyókál. Az Overdrive-ja a jó öreg rulett, ha három azonos alakút hozunk be, erős elementális támadásokkal csaphatunk oda. Új támadásokat a blitzball játékban elért jó eredmény esetében kapunk, köztük brutálisan erőseket is!

Lulu: A szexi Lulu a játék feketevarázslójának felel meg. Kicsit hűvös stílusa van, nagyon hidegvérű és bölcs is! Kiváló varázslatokat lehet neki megtanítani, így fontos szereplőnek számít. Fizikailag még csak ne is próbálkozzunk, ő a varázslatokban erős! Nem elhanyagolható, hogy némileg megváltozott az elementális rendszer! A tüzes szörnyeket jéggel és viszont, a vizes ellenfeleket villámmal és viszont érdemes támadni, ha extra sérülést akarunk okozni! Az Overdrive-ja nekem nem igazán tetszett, bár kétségtelen, hogy némely esetben kiválóan alkalmazható. Amikor megcsináljuk, kiválaszthatunk egy már megtanult varázslatot. Ezután megjelenik egy kijelző, ekkor kezd el forgatni a jobb oldali analóg kart az óramutató járásával megegyező irányba. Minél több sikeres fordulatot hajtunk végre, annál több varázslatot fogunk elsütni. Igyekezzetek új varázslatokat kifejleszteni és akkor egyre erősebb lesz az Overdrive.

Yuna: A FFX második számú főhőse, ez a Summoner lány. Ahogy az ilyen természetű szereplőktől megszoktuk, kissé naiv, kedves és Tidus számára nagyon fontos, nem véletlenül. Egyébként őt védik a többiek, hisz küldetése Sin elpusztítása. Tud White Magic-et használni, azaz gyógyító varázslatokat, így sokszor nagy hasznát vesszük. A másik felemelő tulajdonsága a Summon, amivel természetesen Aeon-okat hozhatunk elő. Éppen ezért a legjobb karaktere a játéknak, egyfolytában érdemes és kell is használni, hogy dinamikusan fejlődjön. Az Overdrive-ja a Grand Summon, amivel megidézhetjük Aeon-unkat teljesen betelt Overdrive kijelzővel! Ez nem semmi, mert az Aeon-ok Overdrive-ja a legbrutálisabb mérető sebzéseket tud produkálni.

Kimahri: Emlékeztek a FFVIII-ban Grevierre? Nos Kimahri az ő hasonmása! Egyébként a Ronso nevű fajhoz tartozik, és kisgyerek korától kezdve Yuna testőre. Mindenáron megvédelmezi a lány. Nagyon csendes természetű és csak akkor beszél amikor szükséges. A többi Ronsoval ellenséges a viszonya, mivel túl alacsony lett és a szarva is letört, ezért sokat csúfolják. Ő a FFX lándzsás harcosa, ám kissé vegyes képet mutat. Túl kevés tulajdonságot lehet neki kifejleszteni, és utána egy Lock megnyitásával érdemes belevágni egy másik karakter fejlesztési útjába. Speciális képessége a Lancet, ami emlékeztet a FFVIII Draw-jára. A Lancettel ugyanis kiszívhatunk az ellenfelünkből némi HP-t és MP-t, de ami a legfontosabb, hogy így tanulhatunk meg Ovrdrive-okat. Igen, Kimahri képes Enemy Skill támadásokra, méghozzá Overdrive-val. Ha megcsináljuk a Lancetet, és a szörnynél volt valamilyen elszívható varázslat, Kimahri megtanulja azt. Ezek a támadások igen hatékonyak, főleg az egyszerű kis szörnyek ellen (használjátok a Stone Breath-et). Egyébként fizikailag közepes karakter, bár nekem nem igazán tetszett, mert kevés önálló dolgot tud megtanulni a Sphere Grid-en.

AEON

A legfontosabb változás a FFX-ben, hogy megidézett Summonjaink, ott maradnak a felszínen és mint rendes karakterek vesznek részt a további küzdelmekben. Egyetlen kikötés van csak, nevezetesen, hogy egyszerre csak 1 Aeon lehet a terepen. Aeonjaink képesek támadni (Attack), valamilyen speciális támadást csinálni (Special Attack) és varázslatokat használni (White valamint Black Magic). Itemmet nem tudunk használni, viszont amikor mi jövünk és megnyomjuk a jobbra irányt a joy-on, bejön egy újabb menü. A Shielddel egy pajzsot vonhatunk magunk köré, ezt akkor érdemes alkalmazni, ha vészhelyzet van és tudjuk, hogy ellenfelünk következő támadása túl erős lesz. Ez némely szörny esetében könnyen kiszámítható. A második lehetőség a Boost, ami az előző ellentéte. Nem mondtam, de ha Shieldet csinálunk a büntetésünk se marad el, ugyanis nem fog töltődni az Aeon Overdrive-ja. Viszont a Boost-olunk dupla akkora sebzések fognak érni bennünket, ám pillantok alatt feltöltődik az Overdrive. Van még egy hasznos trükk az elementális Aeon-oknál, mint Ifrit és Shiva. Ezeknek sokáig nem lesz gyógyításuk, és nagy nehézségekbe ütközik pótolni a HP-jüket. Viszont rendelkeznek tűz, utóbbi pedig jég varázslatokkal, amiket ha baj van ne az ellenfélre, hanem magatokra nyomjatok, így könnyen begyógyíthatjátok sérült Aeon-otokat. Az utolsó lehetőség a Dismiss, ezzel elküldhetjük szörnyünket. Egyébként akkor is távozik ha meghal, ilyenkor vagy el kell telni egy kis időnek (pár harcnak), hogy visszatérjen az élők közé, vagy meg kell szólítani egy menthelyet. Ezt még nem mondtam, de ha hozzáérünk egy mentőhelyhez, akkor embereink és Aeon-jaink HP-ja MP-je a maximumra töltődik, halottaink feltámadnak stb. Fontos momentum a történetben mikor másodszor találkozunk Belgeminevel. Mentsetek ki egy állást előtte és győzzétek le. Ajándékba kapjátok a Summoners Soult. Ennek segítségével a menüben az Aeon pont alatt az abilityvel kifejleszthetünk Aeon-jainknak varázslatokat és támadásokat. Ezek fejlesztéséhez speciális tárgyakra lesz szükség, amiket Rikku lopásával lehet általában megszerezni. Nagyon fontos, hogy új kifejleszthető támadások csak akkor fognak megjelenni, ha egy új speciális tárgyat szerzünk, ezért aztán ha láttok egy új szörnyet, mindig lopjatok tőle! A másik pont az Attributes, amit majd csak a játék második felében lehet megszerezni szintén Belgemine legyőzésével a Calm Landon. Ezzel növelhetjük az Aeon-ok HP-ját, MP-jét, erejét, védekezését és még számtalan mindent. Ehhez a táblán használatos Spherekre lesz szükség. Érdemes fejleszteni az Aeon-okat, főleg a keményebb főellenségek előtt. Én főleg a Defense-t és a Magic Defense-t fejlesztettem, mert szerintem az Aeon-ok gyengepontja a védekezés, az erőt teljesen felesleges fejleszteni, mert az Overdrive-ok szinte mindig 9999-et sebeznek. És mivel ha Aeon van a csatatéren úgyis arra érdemes játszani, hogy betöltődjön az Overdrive-ja, ezért a többi varázslat és támadás hacsak nem kisebb szörnyek ellen küzdünk, teljesen felesleges, leszámítva néhány kemény varázslatot.

CUSTOMIZE

Miután Rikku beállt a csapatba, megnyílik ez a menü és fejleszthetjük fegyvereinket! Minden fegyveren láthatunk rózsaszín csíkokat, ezek blokkoknak felelnek meg. Némelyik blokk meg is van töltve, ezeknél valamilyen tulajdonságnövelő van a fegyverbe téve. Azok az igazán jó fegyverek és pajzsok, melyeknél minél több üres blokk van! A Customize opcióval az üres blokkokat fel lehet tölteni, ezzel felerősíthetjük, tuningolhatjuk és mindenféle tulajdonsággal elláthatjuk fegyvereinket és pajzsainkat. Hasonlóan az Aeon-ok fejlesztéséhez, itt is akkor jönnek elő új fegyverbe rakható tulajdonságok, ha egy új speciális általában lopható tárgyat szerzünk. Csak az a kár, hogy ha egyszer egy eszköz üres blokkjait feltöltötték, akkor már azt többet nem lehet megváltoztatni és kivenni belőle. Ezt kárpótolandó, sűrűn kapunk üresblokkos fegyvereket, meg amin sok üres blokkot látunk inkább tegyük félre, hátha később jól jöhet. Egyébként az nagy ötlet, hogy sokszor ha új tulajdonságot teszünk egy fegyverbe vagy pajzsba, az eszköz neve és kinézte is totálisan megváltozik. Hasonlóan a FFVII-hez minden emberünknek lesz egy Ultimate fegyvere, melyeket nem kis kalandozások árán tudunk csak megszerezni.

ZANARKAND PUSZTULÁSA

A végigjátszás olyan lesz, mint maga a játék, tehát a titkokra és mellékszállakra külön nem fogok mindig kitérni. Mondhatnám úgy is, hogy ez nem egy FFVI típusú mindenre kiterjedő segítség lesz, mert az igen helyigényes és a főnök az orromra is koppintana. Ennek ellenére azért a titkokat amiket találtam, majd megemlítem, ha más nem a következő számban!

A sztori szokatlanul és érdekesen kezdődik. Egy romos város előtt Tidus és társai üldögélnek a tűz körül, miközben Tidus mesélésbe kezd. Lényegében tehát a Tidus által elmesélt történetet fogjuk játszani egy jó darabig, így Tidus sokszor fog kommentárt fűzni az éppen megtörtént eseményekhez. Persze azt, hogy miért kell elmesélni mindezt majd csak később fogjuk megtudni. Tidus meséje Zanarkandban kezdődik, ahol főhősünk a következő sorsdöntőnek ígérkező blitzball mérkőzésére készülődik. Kint a téren (egy titokzatos csuklyás fiú is megjelenik) beszélj a lányokkal, majd a kisgyerekekkel is. Névnek ad meg, hogy Tidus, majd próbálj távozni, kisebb jelenet után stadionhoz vezető sztrádára kerülsz. Beszélj mindenkivel és hallgasd végig Tidus mondókáját. A stadion előtt vágd át magad a tömegen és hamarosan beindul egy film a blitzballról és Auron és Sin megjelenéséről. A város pusztulása után fuss oda Auronhoz, aki mond pár dolgot aztán követjük. A sztrádán megint találkozunk a kis csuklyással, majd Auron bemutatja a szörnyet aki lerombolta a várost – Sin az! Hamarosan szörnyek érkeznek, vágd át magad rajtuk. Néhány harc után megjelenik egy komolyabb ellenfél. Sinspawnnak 2400 HP-ja lesz, támad meg Auron Overdrive-jával és Skilljeivel. Mivel csak Demizik nem érdemes gyógyítani. Győzelem után ments, majd kövesd Auront. Körül zárnak minket. Vágj le néhány szörnyet, aztán Auron tanácsára kezd el ütni a jármű energiavezetékét. Ha elintézed felrobban és szabad tovább az út. A menekülés végén egy fantasztikus film jön, melyben a gömb (azaz Sin?) beszívja Auront (mond pár érdekes dolgot) és Tidust. Érdekes módon a levegőben ébredünk, a Körrel úszkálj a lent álló személyhez.

HIDEGBEN

A tengerben ébredünk, egy ismeretlen helyen romok között. Fontos újítás a képernyő bal felső részében látható térkép. Ezen a piros nyíl jelöli a helyet ahova el kell jutunk. A fehér négyzetek a mentőhelyeket a zöldek a szobákat jelölik. A Körrel úszkálva kövesd a nyilat, de ne felejtsd el átkutatni a romokat, mert vannak ládák. A mentőhely után folytasd az utat, ám a hídon baj történik lezuhanunk. A vízben három hüllő támad rád, csapd le őket, a második után megjelenik egy kellemetlenül nagyra nőt példány! Üss rá néhányat aztán Tidus menekülőre fogja a dolgot és némi szerencsével ugyan, de egy hideg helyre kerülünk. A főtéren ahol a mentőhely van tüzet kéne gyújtani, mert olyan az idő mint az idei tél, azaz dermesztően hideg! Vizsgáld meg először a középső tűzrakóhelyet, aztán kutasd át a szobákat. A mentőhely melletti helységben lesz Flint (tűzkő), másik szobában pedig Withered Bouquet. Kutasd át jól a helyet (pld. az emeleten nyisd ki a ládát), aztán rakj tüzet. Kicsi pihenő után egy szörny támad Tidus-ra. Adj neki párat, aztán megjelenik egy csapat fura fazon, és egy csaj beáll hozzánk. A lánnyal dobálj gránátokat, ha elfogy lopj párat. A Klikk nevű szörnynek 1500 HP-ja lesz. A győzelem teljes lesz ugyan, de az ismeretlen nyelvet beszélő ismeretlenek foglyul ejtik Tidust.

FOGSÁGBAN

Egy hajón ébredünk. Sok mindent magyaráznak,

de nem értjük. Mikor irányítasz a hajón lesz egy Al Bhed Primer, amivel lefordíthatjuk az Al Bhed nyelvet. Ezek az emberek ugyanis mind az Al Bhedhez tartoznak. Ha találunk egy ilyen Primert egy betűt átfordítunk angolra a nyelvükből, ezután a lefordított betű piros színű lesz. Találunk majd olyan mentőhelyeket, melyekkel, elmenthetjük a többi állásba, az összegyűjtött Primereket, így akár a játék elején is megérthetjük az Al Bhed-ek beszédét, persze ehhez végig kell vinni a játékot és össze kell szedni az összes Primert. Beszélj a lánnyal aki segített nekünk. Elmagyarázza a Sphere Grid működését. Ezután a vízben kerülünk, meg kell oldanunk egy feladatot az Al Bhednek. Ússzál a helyes irányba, közben vizsgálj át mindent, ami az utadba kerül. A mentőhely után például a terminálokkal nyílnak az ajtók. Hamarosan egy főellenség Tros ellen kell megküzdeni. 2200 HP-ja lesz. Támad meg gránátokkal és sima támadásokkal. Tros hamarosan elkezd úszkálni, ekkor megjelenik egy új kijelző a Trigger Command – nyomd meg a balt, mint az Overdrive-nál. Ezzel történet szerint csinálhatunk mozgásokat harc közben. Válaszd a Stand by-t és a szörny elég keményen megtámad. Gyógyíts, majd folytasd a küzdelmet. Mikor Tros megint elúszik, újra válaszd a Trigger Commandot, de ezúttal a Pincer Attack-ot, így körülvehetjük. Most már csak le kell támadni és gyógyítani ha arra van szükség. Ússz be a lyukon és kövesd a piros nyilat, hamarosan visszakerülsz a hajóra. Itt jön egy kisebb beszélgetés a lánnyal, akiről időközben kiderült, hogy beszéli a nyelvünket. Nem sokáig élvezhetjük az utazást mert feltűnik Sin és újra a víz alá kerülünk.

ÚJ SZIGET – ÚJ BARÁTOK

Egy sziget közelében ébredünk, ahol páran blitzballoznak. A beszélgetés után (sokat megtudunk) kutasd át a partot aztán kövesd Wakkát, elvezet a Besaid faluba. Megismerkedünk a Crusaders-ekkel, ők küzdenek Sinnel. A faluban sok dolgot megtudunk. Miután Wakka megmutatta az üdvözlést (plusz még a blitzball csapatba is bevesz minket mert látja, hogy jól játszunk), szól, hogy látogassuk meg a Crusaders-ek házát. Kutasd át a falut, majd beszélj a Crusaders-ekkel. Megint sok információ jut a birtokunkba. A beszélgetés után, lépj be a templomba és csevegj a főpappal. Miután a pap elmond mindent, szaladj vissza Wakkához és térj aludni. Éjjel a pap érkezik, Wakka távozik. Reggel, menj a templomba. Wakka elmondja, hogy egy Summoner van odabent. Már át kellett volna esnie a próbán, de még nem jött vissza, ezért mindenki nyugtalan. Tidus nem totojázik, bár tilos lenne belép a templomba. Itt most át kell mennünk a próbán, lesz pár hasonló hely a játék során. Főleg a logikánk kerül tornára itt. Kezdésnél vizsgáld meg a szemben lévő falat, ekkor megjelenik a falon egy zöld jelzés. Ezt tapogasd meg, és mehetsz tovább. Indulj el a folyosón, majd amikor meglátsz egy világító zöld sphere-t (Glyph Sphere), vedd fel. Menj tovább és tedd a kincset az ajtó előtti nyílásba, ki kinyithatjuk azt. Vedd ki a helyéről a sphere-t, szaladj tovább, majd mikor meglátod a következő nyílást, tedd bele. Kinyílik a fal és felveheted a Destruction Sphere-t. Ezt vidd vissza a nyíláshoz ahonnan kiveted a Glyph Sphere-t és tedd bele. Szaladj a folyosón látható mélyedéshez és az állvánnyal szembelévő szimbólumot vizsgáld meg. Vedd ki a Besaid Sphere-t a helyéről és tedd az állványba. Told előre az oszlopot és amikor középre ér megjelenik Wakka. Elmondja, hogy erre a helyre csak a guardianok léphetnek be. ők védik a summonereket akik a pilgrimage nevű szertartáson vesznek részt. Pilgrimage során a summonerek ellátogatnak a világ összes templomába és ott megszerzik az Aeonokat. Wakka egy guardian. Lent megismerkedünk a többi guardinannal azaz Lulu-val, és Kimahrival, no meg a Summoner Yunával is! A jelenet után hagyd el a templomot és kint láthatod amint a Yuna megidéz egy Aeont. Miután távozott nevezd el Valefornak és este beszélj mindenkivel, főleg Yunával. Yuan szerint holnap utazunk, ugyanis ő megy a következő templomba és Wakka, mint guardian követi. Mi meg ugye Wakka csapatába vagyunk, akiknek lesz egy fontos bajnokságuk ugyanebben a városban, tehát megyünk velük. Utolsónak Wakkával beszélj és nyugogóra térsz. Éjjel az álomban beszélj mindenkivel. Lesz még egy kisebb jelenet, utána reggel Wakka nekünk ad egy kardot. Ezt tedd fel. Hagyd el a falut és kövesd a piros nyilat. Lesz néhány tanító jellegű harc. Néhány romnál Wakka és többiek imádkoznak, állítólag mindenkinek ezt kell tennie ha nyugodt utat akar. Chappu Wakka bátya nem imádkozott és nem is tért vissza többé. Ha akarsz te is imádkozhatsz. Állj tovább és egy ponton neked ront a FFVIII-ból a Grevierre emlékeztető szörny a templomból. 750 HP-ja van és teszteli az erődet. Miután legyőzted Kimarhi (így hívják) beáll a csapatba, ő is Yuna guardianja. A hajóhoz érve (közben lesz néhány oktató harc) beszélj a falubeliekkel, adnak cuccokat. A hajó nemsokára elindul Kilikába.

ÖSSZECSAPÁS SINNEL

Szépen járd be a hajót és csevegj el mindenkivel. Találsz egy O'aka nevű személy adj neki egy kis pénzt. Cserébe cuccokat fog árulni. Sokszor összefutunk vele a történet folyamán. Ha végeztél a felfedezéssel beszélj Yunával. A dolgok hirtelen megváltoznak, megjelenik Sin! Néhány csáklya segítségével belekapaszkodunk a testébe, ám ekkor szörnyeket küld ránk. Ezeket verd le, aztán újabb harc jön magával Sinnel! Ebben a harcban Wakka, Yuna és Lulu használható jól, mert a többiek nem tudják megtámadni Sint, mivel az túl messze van. Wakkával támadj, Luluval varázsolj, Yunával pedig használd a Valefort! Ha betöltődik az Overdrive-ja, biztosan győzöl. Ezután Sin megpróbál szabadulni, és kiszakítja a csáklyát és ezzel együtt Tidus is leesik a hajóról. Wakka utánunk ugrik. Egy újabb főellenséggel kell megküzdeni, ez a Sinspawn Echuilles. 2000 HP-ja van! Használd Wakka vakító támadását (Dark Attack). Nem nehéz ellenfél inkább csak idegesítő a pirahanják miatt, akiket ne támadd meg. A győzelmünk után nem sokkal egy gyönyörű film következik, amiben Sin végez Kilika városával.

AZ ÚJABB AEON

A parton indulj nyugat felé, Yunához. Yuna éppen a sending nevű szertartáshoz lát hozzá. Ebben átküldi a halott emberek lelkét a másvilágra, azaz a Farplane-be. Ha lelkek nem távoznak elkezdik terrorizálni az embereket, úgy mint a fiend-ek azaz a szörnyek. A szertartás után beszélj Wakkával, előtte azonban jól nézz körül a városban – már ami maradt belőle. Miután beszéltél Wakkával kövesd a nyilat, fordulj balra és sétálj az erdőbe. Nem sokára jön egy oktató harc a Lancet használatáról. Ezután keresd meg azt a növény szörnyet, ami elállja az utat az erdőben. Lord Ochu az, verd le. 4649 HP-ja lesz, főleg tűz varázslatokkal támadd, na meg persze summonnal. Győzelem után ments és folytasd az utat, nemsokára eléred a templomot. Itt jön egy kisebb futóverseny, aztán kiderül, hogy egy Sinspawn van odafent. A Sinspawn Sin egy szörnye, tele van vele az egész világ! Ennek 3000 HP-ja lesz. Először verd le a kisebb karokat, aztán támadd a nagyobb célpontot. Főleg tűzzel és Aeonnal piszkáld. Gyógyítás Yunával! Templomnál lesz néhány jelenet, az ellenfél blitzball csapatáról, illetve Donáról, aki szintén summoner. Dona illetve guardianja jóvoltából a templomba kerülünk, és ez azt jelenti, hogy újra meg kell csinálnunk egy próbát. Először is az állványról vedd fel a Kilika Sphere-t. Tedd a közelben lévő ajtóba, majd miután elégett szaladj tovább. Vedd fel a Sphere-t és tedd bele az északi falba. Ezután vedd ki belőle, és tedd bele a bal oldali falba. Érintsd meg a megjelenő szöveget és kinyílik a fal. Vedd fel a kék Sphere-t az emelvényből és tedd bele a jobb oldali nyílásba. Menj be a tüzes szobába. Szedd ki a piros Sphere-t és tedd az állványba. Újra vedd fel a kék Sphere-t, majd tedd oda ahol a tűz volt, erre kialszik. Told az állványt a helyére a nyíláshoz. Ezután vegyél fel egy piros Sphere-t valahonnan a közelből és a helyére téve égesd le az ajtót. Bent beszélgess el mindenkivel többször is, majd próbálj távozni, ám ekkor megjön Yuna. Megszerezte Ifritet!

ÚJRA A HAJÓN

Hagyd el a templomot és térj vissza Kilikába. Keresd fel a dokkot, kész az új hajó, amivel mehetünk Lucába. Az új hajón csináld azt amit az előzőn, tehát szépen fedezd fel. Menj vissza a fedélzetre és hallgasd ki Lulu és Wakka beszélgetését. Többször is menj vissza oda, sok mindent hallhatsz! Ha mindennel megvagy ments egyet, aztán vizsgáld meg a fedélzeten a blitzballt. Most meglehet tanulni a Jecht lövését. Először gyakorolni kell, amelyik irányban megjelenik az X, nyomd meg azt az irányt plusz az X-et. Amikor ennek vége a képernyőn mondatok jelennek meg. Ahol látod a szöveget abba az irányba nyomd a joy-t és nyomj X-et. Ha jól csinálod a szavak eltűnnek, és ha mindegyik távozik, megtanulod Jecht lövését. Ha elrontottad töltsd be újra a mentet állásodat. Nem sokkal ezután megérkezünk Lucába.

A BAJNOKSÁG

A megérkezésnél bemutatják a csapatokat, akik részt vesznek a blitzball bajnokságban. Ezután Yuna megakarja nézni a Maester-ek érkezését. A Maester-ek Spira irányítói, tulajdonképpen főpapok, hatalmas erővel. A két legmegbecsültebb tagjuk érkezik, Maester Mika és Maester Seymour. Utóbbi nekem kissé gyanús, de én már csak így vagyok ezekkel a fura kinézetű alakokkal. Egyébként Seymour a guado fajba tartozik, ami hasonlít az emberekhez, csak kicsit "mutánsabbul" néznek ki! Nem sokkal ezután az öltözőbe kerülünk, jön a bajnokság. Nézd meg az oktató részt erről. Erre nem térnék ki részletesen, mert egyszerű ám igen szórakoztató játék. Nem sokára Yuna érkezik, szerinte Auron valahol a közelben van. Kövesd a piros nyilat. Hamarosan Yuna eltűnik, értesítsd a többieket. Az Al Bhed rabolta el Yunát! Indulj a megadott helyre, közben verd le a szörnyeket. Az Al Bhed egy hajón távozik, mi meg utána eredünk. Ekkor azonban ránk támad egy főellenség, Oblitzerator. 6000 HP-ja lesz! Csináld a következőt. Luluval, használj Thunder varázslatot a jobb oldali indító szerkezeten. Ez néhány villámcsapás után beindul. Ekkor Tidus Trigger Commanjával indítsd be a gépet, ami hatalmas sebzést okoz a robotnak. Az események után visszakerülünk a stadionba, kezdetét veszi a meccs ha megszólítod Wakkát! A kezdetén állítsátok át a kezelést (Háromszög) Manula A-ra, így ti irányíthatjátok embereiteket. Nagyon nehéz megnyerni ezt a meccset, de azért próbálkozzatok. A végén akárhogy is végződik az eredmény, Lucát megtámadja Sin!

LUCA OSTROMA

Még a stadionban kezdődik a harc, verd le az úszkáló szörnyeket. Néhány győzelem után megtaláljuk Auront. Ő is beáll a csapatba és segít leverni a szörnyeket. A győztes csaták után Seymour is akcióba lép és egy gyönyörű filmben megidéz egy óriási Aeont, aki pillanatok alatt végez a várost elárasztó szörny haddal. Egész erős ez a Seymour. Kövesd a térképen a helyes irányt és Auron hamarosan beáll a csapatba, mint Yuna guardianja! Auron érdekes dolgokat mond, például azt, hogy Sin nem más mint Jecht! Hogy ez, hogyan lehetséges azt később tudjuk meg. Miután lenyugodtak a dolgok, nézz körül a városban. A színházban (Theatre) érdekes dolgokat vehetünk. Ha lesz rá pénzünk, megvehetjük a játék összes zenéjét, amit hallottunk és filmjét, amit láttunk. Persze rohadt drága lesz, 1 zene 2000 gil, míg egy film 5000-be kerül, és mind a kettőből több, mint 60 db. van! Majd a játék végén érdemes ide visszajönni, mikor sok pénzünk lesz! Ha végeztél menj ki az útra és indulj el észak felé.

HOSSZÚ UTAZÁS

Innentől kezdve a mentőhelyeknél játszhatunk blitzballt, sőt gyűjthetünk játékosokat a világ minden részéről. Ehhez szólítsátok meg a Négyzettel az embereket. Ezt szinte bárkivel meglehet tenni, például Wakkával is beszélj így majd egyet! Vagy említhetném az úton a gyereket is, akinek ne rúgd el a labdáját, csak miután beszéltél vele. Az úton mindenkivel csevegj többször is, mert cuccokat kapsz cserébe. Megismerünk több fontos személyt az úton. Az első mindjárt Belgemine, akivel egyedül Yunával kell megküzdenünk egy Aeon harcban. Minden második körben Ifrit Meteort használ, ezt védd ki a Shielddel. Ha győzöl egy Echo Ringet ha veszítesz egy Seekers Ringet kapsz. Ez még nem olyan fontos csata vele, később meghatározó fontosságú dolgokat ad ha legyőzöd. Itt lesz még Shelinda aki mindenféle figyelmeztetéssel lát el. A következő személy Maechen, aki fontos infókkal tud szolgálni! Összefutunk még a Chocobo Knight-okkal is! Hosszú séta után Rin szállójába, vele is sokszor fogunk találkozni. Éjszaka valami baj történik egy szörny elkezdi felzabálni a Chocobokat! Kemény ellenfél lesz 10000 HP-val. Nyomj rá Auronnal Power Break-et, használj varázslatokat és Aeonjaidat. Arra figyelj, hogy ne lökjön le mielőtt megölnéd! Ha sikerül úgy kinyírni, hogy fent maradsz egy csomó kellemes jutalmat kapsz. Ha lelök lent, ha fent maradsz fent mehetsz tovább, mind a kettő ugyanoda visz. Elérkezel egy kapuhoz ahol nem akarnak beengedni. A kapu előtt kivehetsz egy Chocobo-t, vagy 1000 gilért vagy ingyen attól függ megölted e a szörnyet az előbb. A Chocobo hátán átugorhatsz titkos, elérhetetlen helyekre, tehát kutass át mindent ahol eddig jártál!

CSATA MI'IHEN PARTJAINÁL

Menj tehát a kapuhoz és miután elküld az őr megjelenik Seymour. Az ő segítségével bejutunk átmehetünk. Kövesd a piros nyilat, jó sokat kell gyalogolni, mire célba érsz. Miután mindenkit kikérdeztél megtudhatod, hogy épp egy csatát készülnek itt vívni az emberek Sinnel. Itt lesz valahol az irányító központ keresd meg. Lesz némi közjáték is, főleg az érdekes mikor Wakka kérdőre vonja Seymourt miért használnak gépeket, mikor az tiltott? Vásárolj be, fejleszd az embereidet, mert komoly csata jön hamarosan. A táborban találkozol Gattával. Ha kétszer azt mondod neki, hogy harcoljon Sinnel akkor megfog halni. Ha erről lebeszéled Luzzu fog meghalni! A táborban lesz némi beszéd, megismerünk egy új Maestert (Kinoc-ot, Auron régi barátját), de ha ennek vége jön az újabb csata. Persze az igazsághoz hozzátartozik, hogy a készülődő csatát elfogják veszíteni Sin ellen és ezt Seymour és a többi Maester is tudja! Ments és az őrnél mond, hogy készen állsz! Kisebb események után a ketrecbe zárt Sinspawn Gui neked jön. A fejének 4000 a testének 12000 a kezeinek 800 HP-ja van. Először intézd el a kezét, érdemes erre Auront és Kimarhit használni! Mikor a feje elkezd mozgolódni (és a játék ki ír valamit felülre) támadd meg a fejet. Auronnal támadd a testet a varázslókkal a fejet. Használd az Aeonokat, főleg Ifritet, mert azzal tudod magad gyógyítani a tűzvarázslattal. A kezei visszanőnek néha, ezeket mindig semmisítsd meg, mert védik a testét. Magát a testet verd amíg megnem pusztul ez dög. A győzelmünk után Sin megérkezik és megkezdődik a játék egyik legjobb filmje! A Chocobo Knight-ok megrohanják Sin szörnyeit. Az erőfeszítések ellenére azonban Sin erősebb és az egész Chocobo hadsereget egy szempillantás alatt megöli – ez a film nagyon király! Mi sem ússzuk meg, a csapat szétszóródik. Ráadásul a Sinspawn Gui nem halt meg, hanem megtámadja Yunát. Szerencsére Auron és Seymour is ott van így, velük ők is segítenek a harcban. Igen Seymour beáll a csapatba ennek az egy harcnak az erejéig. Érdemes kísérletezni vele, például kipróbálni az Overdrive-ját! Ezután az Al Bhed-en a sor, ám az ő sugárfegyverük sem elég erős arra, hogy legyőzze Sint. A vereség teljes. Mászkálj egy kicsit Tidusszal beszél akivel lehet. Ezután Tidus Sin után úszik, teljesen értelmetlenül. A dolog után a csapat összeáll, és következő templomba indulunk – az összes csapattaggal beszéljetek.

DJOSE TEMPLOM

Ha cuccokat akarsz beszélj az emberekkel. Indulj a megfelelő irányba, az elágazásnál Auron mond pár érdekes dolgot Sinről. A templom az elágazás jobb oldalán van. A templomnál keresgélj egy kicsit aztán lépj be. Egyébként a grafikailag egész frankón meg van ez csinálva. Állítólag már van bent egy summoner. Vedd fel egymás után a két Sphere-t és tedd őket a nyílásokba. Vedd fel az újabb Sphere-t és tedd a jobb oldali nyílásba, az ajtó mellett fent. Van ott valahol egy másik Sphere is, ezt vedd fel és tedd az előző mellé. Tegyél egy követ az állványba és lökd az állványt jobbra. Miután feltöltődött a Sphere, vedd ki és tedd a zárt ajtó melletti jobb oldali nyílásba. Fordulj balra és állj rá a villogó platformra, ez visszahozza középre az állványt. Tedd az állványba a két Sphere-t és lökd az árammal teli gödörbe. Most már az állványt használva áttudsz menni a túloldalra. Nyomd be az állványt, majd menj vissza. Hozd vissza a gödörből a lebegő állványt. Vedd ki a két Sphere-t az állványból és rakd őket a bejárati két üres blokkba. Vedd fel a feltöltött Sphere-t és tedd az ajtó melletti bal oldali nyílásba. Menj az állványhoz és menj fel az új lifttel. Lökd a helyére az állványokat és mehetsz tovább. A jellel ellátott falat érintsd meg, majd vedd fel a Destruction Sphere-t. Rakd ezt az egyik állványba és végre megnyílik a kijárat. Mindenkivel beszélj legalább kétszer, aztán próbáld elhagyni a helyet. Jön Yuna, aki megszerezte az új Aeon-t, Ixiont!

ÚTBAN MOONFLOW FELÉ

Reggel a szállóban ébredünk. Beszélj a csapattagokkal, aztán keresd fel majd ébreszd is fel Yunát a templomban. Miután a csapat összeállt, térj vissza az útra, indulj az ösvényen balra. Kutasd át az ösvényeket, majd északon küzdj meg Belgemine-nel. Viszont most győzd is le, mert ha nem sikerül egy nagyon fontos dologtól elesel! Ixion ellen kell küzdened, hozd elő Ifritet. Kezd el támadni, aztán ha kell gyógyíts tűzzel. Várd meg az Overdrive-ot amíg betelik, aztán csapd le. Ha győzöl megkapod a Summoner's Soult. Ezután fejlesztheted az Aeonokat! Ez azt is jelenti, ha nem nyered meg ezt a csatát akkor próbálkozz újra! Nem sokára elérjük az úgynevezett Shoopuf Deparure Bay-t. A Shoopuf egy hatalmas elefánthoz hasonló állat, amivel utazni szoktak a tengeren. Érkezés után csevegj a csapattagokkal. Vásárolj, aztán beszélj a vezetővel és indulj el! Az utazás alatt az Al Bhed elfogja és elrabolja Yunát. Wakka és Tidus a víz alá merülnek, hogy megmentsék a lányt. Egy főellenség is az utunkba kerül, Extractor a neve. 4000 HP-ja van. Használj elektromos támadásokat pld. Wakka Overdrive-jait. Nem túl nehéz. Folytatódik az út, mígnem meg nem érkezünk.

MOONFLOW

Megérkezés után néz egy kicsit körül, aztán folytasd az utat. A parton egy lánnyal találkozunk, ő Rikku akivel a játék elején találkoztunk. Annak ellenére, hogy Al Bhed csatlakozik hozzánk ő is Yuna guardianja lesz. Csak Wakka megne tudja a származását. Na, ideje elkezdeni a tárgy lopkodást és gyűjtést! Most már készíthetsz fegyvereket és pajzsokat is! Kelj át a Moonflow-on és meg se állj a Guadosalam-ig. Ez a guadok városa, itt él Seymour is!

GUADOSALAM

A városban menj a fogadóba, majd fedezd fel egy kicsit a várost. Ezután menj Seymour lakhelyére – kövesd a nyilat. A vacsorán beszélj a többiekkel, majd próbálj távozni. Seymour érdekes dolgot akar, ugyanis elakarja venni Yunát. Ez Seymour szerint jót tenne mindenkinek Spirán. Yuna megakarja gondolni a dolgot, tehát van idő! A beszélgetés után keresd fel a Farplane-t, itt vannak a halottak lelkei. A Farplane-be Rikku és Auron nem jön velünk. Beszélj Wakkával, Luluval meg a többiekkel. Ezután hagyd el a Farplane-t és beszélj a többiekkel. A városban keresd meg a zöld ruhás lányt (azt hiszem Shelinda az?), aki elárulja, hogy Seymour elhagyta a várost. A csapat úgy dönt tovább áll, de ehhez át kell kelni Rikku rémálmán a Thunder Plains-on. A lenti kijáraton hagyd el a várost!

THUNDER PLAINS

Rikku ugyan retteg ettől a helytől, de kezdetét veszi az átkelés. Mindig próbálj a tornyok közelében maradni és amikor beléd akar csapni a villám nyomd meg az X-et. Menetközben keresd fel a szállót és itt töltünk egy éjszakát. Rinnek mondjuk, hogy jól megy a nyelv tanulás, és azt, hogy az ember aki ott áll Auron. Keresd fel Yuna szobáját, lesz itt egy érdekes jelenet. Yuna eldönti, hogy feleségül megy Seymourhoz. Folytasd az átkelést a villámföldön, amíg el nem érsz egy erdőbe.

Veres Miki

KÉRDŐÍV

1389 BUDAPEST, PF.: 132

KEDVES OLVASÓNK!

Az élet rövid. A mi célunk (a meggazdagodás mellett, persze), hogy szürke hétköznapjaidat szebbé tegyük egy olyan kiadvány elkészítésével, ami IGAZÁN a kedvedre való. Ez meglehetősen nehéz feladat úgy, hogy nem tudjuk PONTOSAN, mit szeretnél. A segítségedet kérjük hát – az oldalon terpeszkedő kérdőívet mihamarabb töltsd ki és juttasd vissza hozzánk, hogy az újságot úgy alakíthassuk, ahogy neked, az OLVASÓNAK jó. Köszi (a saját nevedben is :),

576 Konzol Team

Majdnem elfelejtettük: a beküldők között **1** érdekes szerkesztőségi kegytárgyakat sorsolunk szét, szóval ne felejtsd el OLVASHATÓAN feltüntetni a borítékon a neved és a címed. Igen - fénymásolt kérdőívet is elfogadunk természetesen, nem kell az olló.

Nemed:

Fiú / Férfi / Úr

Lány / Nő / Hölgy

Életkorod:

.... év

Beszélsz angolul? Ha igen, milyen szinten? (Ha nem, ugorj)

Igen, ... fokon beszélek.

Milyen gyakran vásárolod az 576 Konzolt?

Előfizető vagyok

Havonta

Itt-ott kimarad egy-kettő

Ritkán

Soha

Hány ember olvassa a TE példányodat?

Csak én

A családtagjaim meg én

A családom, a barátaim, meg én

Mindenki, aki él és mozog

Ez nem az én példányom, kölcsönkaptam

Mióta játszol konzolokkal? (évszám)

19...............

A felsoroltak közül melyik berendezéssel rendelkezel?

(Többet is bejelölhetsz)

Sony PlayStation

Sony PlayStation 2

SEGA Dreamcast

Nintendo 64

Nintendo GameCube

Nintendo Gameboy Color

Nintendo Gameboy Advance

"Asztali" DVD

Számítógép (PC / Mac)

Microsoft Xbox

A felsoroltak közül melyik berendezés vásárlását tervezed? (Többet is bejelölhetsz)

Sony PlayStation 2

Nintendo GameCube

Nintendo Gameboy Advance

"Asztali" DVD

Számítógép (PC / Mac)

Microsoft Xbox

Megközelítőleg hány EREDETI játékot vásároltál az elmúlt 12 hónapban?

....

Befolyásolnak játékvásárláskor az 576 Konzol tesztjei?

Mindig

Néha (attól függ, ki írta a tesztet)

Soha

Melyik három írást tartod a legjobbnak, ha kizárólag a tavalyi évfolyam számaiból mazsolázhatsz?

....

....

....

Örömmel fogadnál cikket, cikksorozatot vagy állandó rovatot az következő témákban: (jelöld be mindet, amire igaz az állítás)

Emulátorok

Történelmi visszatekintések, nosztalgia

Hardware rovat: konzolmódosítás, kiegészítők tesztjei

Japán: minden, amit nem vehetsz meg Európában

Kultúra: Zene / mozi / DVD ill. könyvajánló

"A hónap dumája"

A lap ára:

Magas

Rendben van

Fizetnék egy hajszállal többet is

Az elmúlt 12 hónapban a lap színvonala:

Javult

Változatlan

Romlott

Nem tudom, még nem olvasom 12 hónapja

A nyári duplaszám:

Remek dolog; én nyaralok, ti pedig megérdemlitek a pihenést

Szűnjön má' meg, alig élem túl azt a kihagyott hónapot

Mennyire fontos(ak) a...? (értékelj hozzánk hasonlóan, 1-10-ig)

Hírek ....

Végigjátszások ....

Poszter ....

Kódok ....

Gameboy Color tesztek ....

Csevegő ....

Hogy tetszettek az e havi írások? (értékelj hozzánk hasonlóan, 1-10-ig; ha nem olvastad az adott cikket, adj nulla pontot – ne a játékot értékeld, a CIKKET :)

Hírek: .... pont

Hidden & Dangerous (PS): .... pont

Jesse James: Gunfighter (PS): .... pont

Worms World Party (PS): .... pont

PlayStation leltár: .... pont

Tales of Destiny 2 (PS): .... pont

V.I.P. (PS): .... pont

Atari Anniversary Edition (PS): .... pont

Twisted Metal Small Brawl (PS): .... pont

Army Men Team Assault (PS): .... pont

Hoshigami (PS): .... pont

Burnout (PS2): .... pont

Soldier of Fortune (PS2): .... pont

Final Fantasy X (PS2): .... pont

Max Payne (PS2): .... pont

Star Trek (PS2): .... pont

Dynasty Warriors 3 (PS2): .... pont

Dropship (PS2): .... pont

Peter Pan (PS2): .... pont

Moto GP 2 (PS2): .... pont

Monsters Inc. (PS2): .... pont

Tarzan (PS2): .... pont

Maximo (PS2): .... pont

Baldur's Gate (PS2): .... pont

Evil Twin (PS2): .... pont

Ace Combat 4 (PS2): .... pont

Ecco (PS2): .... pont

Wave Rally (PS2): .... pont

New York Race (PS2): .... pont

Simpsons Road Rage (PS2): .... pont

Frogger (PS2): .... pont

Playstation 2 Leltár: .... pont

GameCube ismertető: .... pont

Super Smash Brpthers (GC): .... pont

Wave Race (GC): .... pont

Star Wars (GC): .... pont

Pikmin (GC): .... pont

Rez (DC): .... pont

Iss (GBA): .... pont

WarioLand 4 (GBA): .... pont

Rayman (GBA): .... pont

Planet of the Apes (GBA): .... pont

Hype Time Quest (GBC): .... pont

Lufia the Legend Return (GBC): .... pont

Planet of the Apes (GBC): .... pont

Csevegő: .... pont

A cikkek szakmai színvonala nagy általánosságban...

Magas

Rendben van

Amatőrök vagytok...

Vásárolsz más magyar, játékokkal foglalkozó lapot? Ha igen, melyiket?

(többet is felsorolhatsz)

....

....

....

Vásárolsz más külföldi, játékokkal foglalkozó lapot? Ha igen, melyiket? (többet is felsorolhatsz)

....

....

....

Van otthon vagy a munkahelyeden Internet elérésed? Ha igen, milyen átviteli sebesség mellett szörfölsz? (sulinet nem játszik; ha nincs, ugorj)

....

Szoktál vásárolni az interneten?

Igen / Nem

Milyen gyakran látogatod az 576 honlapját? (ha nem látogatod, ugorj)

Naponta

Hetente

Havonta

NAGYON ritkán

Még nem jártam arra

Melyik hazai televíziót nézed a legtöbbet?

....

Hányat ugrik a veréb egy évben? (na jó, ugorj :)

....

Mit változtatnál meg az újságban? (csatolhatsz novellát, ha kedved tartja)

....

....

....

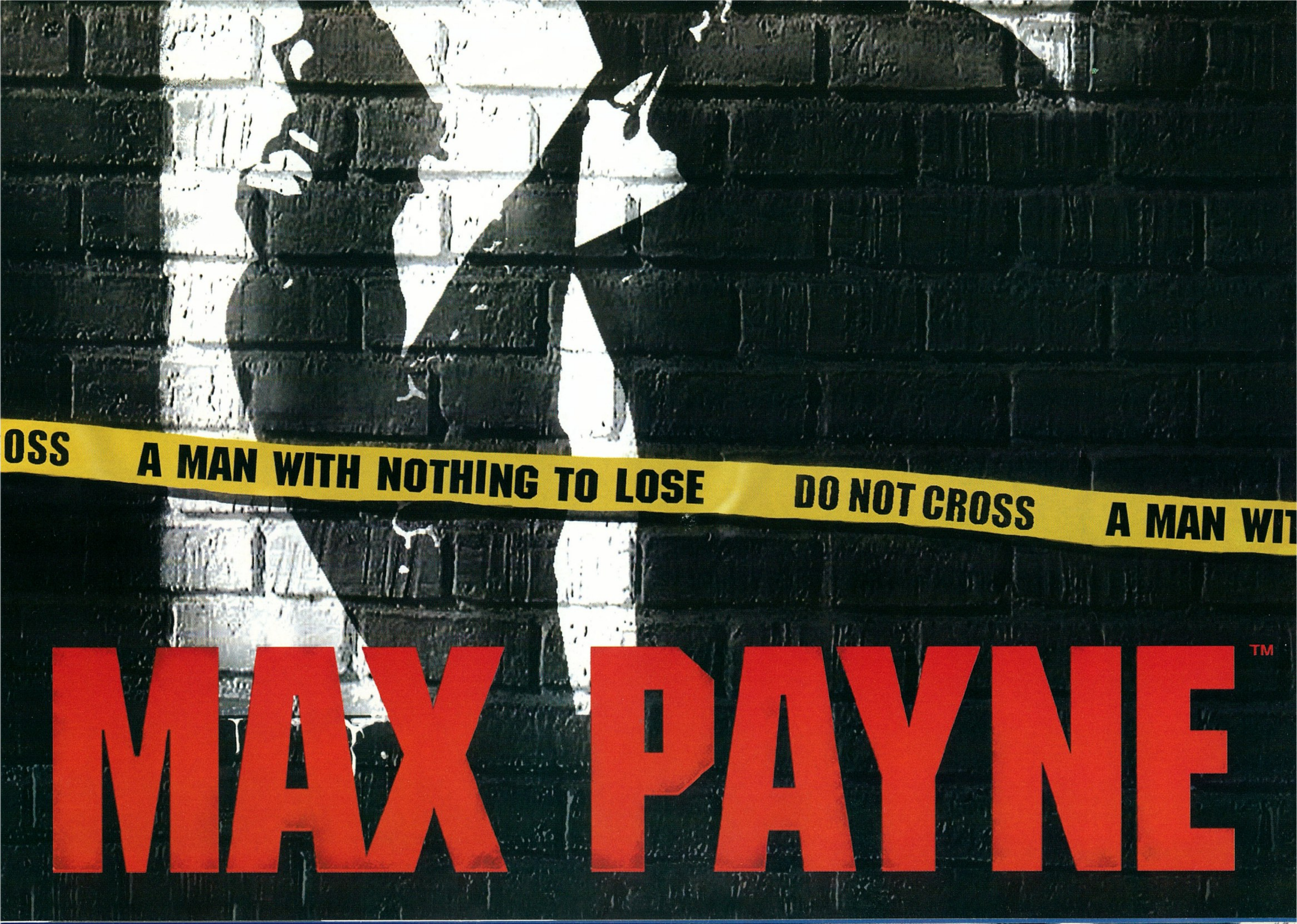
....

....

....

....


SQUARESOFT


OSS
A MAN WITH NOTHING TO LOSE
DO NOT CROSS
A MAN WIT
MAX PAYNE™



KÖBCENTIT – MÉÉG KÖBCENTIT!

Az elmúlt években, mikor bármilyen motorversenyt teszteltem, minden alkalommal elmondtam, hogy igazából sem motorversenyt, sem motokrosszt nem lehet konzolon játszani, mivel nincs meg a technikai feltétele annak, hogy megfelelő módon szimuláljuk azt a mozgást, amit a pilóták testsúlyuk változtatásával és súlypontjuk áthelyezésével érnek el. Ettől függetlenül azt kell mondanom, hogy lassan de biztosan sikerül elmozdulni erről a holtpontról és ebben a Moto GP 2 fontos pillér lehet. A játék nem túl korszakalkotó, de néhány klasszikus hibát sikerült a kétkerekű motorversenyben kijavítani, így egész használható lett az irányítás, nem beszélve az ellenfelek élethű viselkedéséről. A leghumánusabb emberi viselkedést próbálták meg modellezni a pilóták mozgásán és ez nagyon jól sikerült. Például ha kisebb összetűzésbe kerültök bármelyik versenyzővel, vagy a közeletekben sikerül valamelyik kollégának összeütközni valakivel, a mi kis motorosunk megnézi az eseményt. Kicsit konkrétabban odafordítja a fejét az esemény felé, esetleg integet egy kicsit, félreérthetetlen nemzetközi jeleket mutogatva. A menürendszereket nézve nem is érdemes semmit írni, mert a legalapabb versenyeket találjuk meg, ráadásul több kategóriában is, és természetesen a világ legismertebb pályáikon. Nem is sikerült olyan pályát találnom, ami ne szerepelne a valós versenyekben. Grafikailag a játék eltekintve pár apró hibától szinte teljes mértékben a topon van! Akár a játék közben, akár az ismétlés alatt vizsgáljátok a "körítést" mindkét esetben csak pozitívumokat tudok mondani. Bár akadnak apró hibák, néhány textúra kicsit hamiskásnak tűnik, de ezt csak akkor veszitek észre ha tényleg három centire vagytok a képernyőtől. A hanghatások is hibátlanul sikerültek, a motorok bőgése, a közönség üdvrivalgása, mind-mind hibátlan Akkor felmerülhet bennetek a kérdés, hogy miért nem legalább 9 pontos a történet? Egyszerű. Azért, mert a bevezetőben említett irányítás (bár klasszisokkal jobb, mint bárhol máshol) még mindig nem tökéletes, de nem is elég életszerű. Egyszerűen nem lehet rendesen kanyarodni. Akárhány méterrel kezdünk a kanyar előtt fékezni, mindenképp ki fogunk sodródni, hacsak nem lassítunk le annyira, hogy mindenki elszáguldjon mellettünk. Kanyarodás közben szinte kizárt, hogy gyorsíthatnánk és sajnos a motor még mindig túl érzékenyen reagál az analóg irányító bármilyen irányú mozgatására. Ettől függetlenül ajánlom mindenkinek, mert ebben a kategóriában még így is a legjobb. Idővel remélhetőleg sikerülni még jobb játékot csinálni, addig meg érjétek be ezzel. Egész használható.

aDaM





MOTO GP2

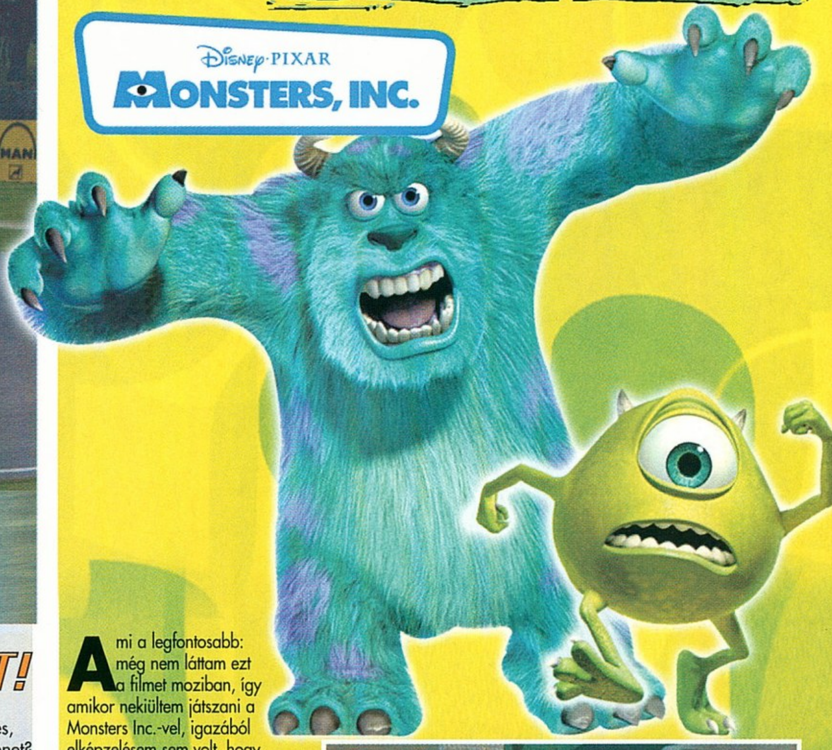
SONY

GRAFIKA: JÓ
JÁTSZHATÓSÁG: JÓ
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: JÓ
HANGULAT: JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (124KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ SZÉP ÉS ÉLETSZERŰ!
× TÚL ÉRZÉKENYEN REAGÁL AZ IRÁNYÍTÓRA

8 pont



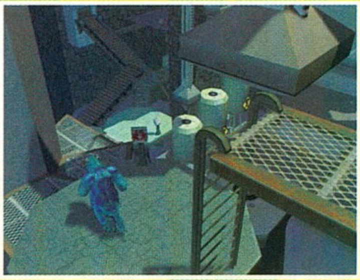
Ami a legfontosabb: még nem láttam ezt a filmet moziban, így amikor nekiültem játszani a Monsters Inc.-vel, igazából elképzelésem sem volt, hogy mire számíthatnék. Az utóbbi időben nem igazán találkoztam olyan Disney-játékkal, ami méltó lett volna a "kiváló" jelzőre és ez a program sem tartalmilag vagyok viszi el a pálmát. Van viszont egy olyan komponense, ami nagyon jól sikerült és hosszú hetek szürke tesztelései után végre mosolyra fakasztott, ez pedig a hangulata. Ha ilyen a film, már előre tudom, hogy érdekelni fog, mert rég nem nevettem ennyit egy játékon. Azért minimálisan elmondanám a játék vagy inkább maga a történet fő szálát. Mindannyian emlékszünk azokra az estékre, melyek gyerekként a lefekvés előtt a szemben lévő szekrényről tudtuk: ott rejtőzködik egy boszi mögötte. Vagy órákig nem mertünk kibújni a takaró alól, mert biztos jön egy szörnyeteg és megkajálja a fejünket. Gyermekeim...igazunk volt! A szülők nevettek rajtunk, de mi tudtuk az igazságot és ez a mese végre bebizonyítja, hogy igenis vannak szörnyek. Abból áll az életük, hogy a frászt hozzák a gyerekekre és ezt örömmel teszik. A játékban is eme tulajdonságunkat kell csillogtatni, ám ez nem megy egyik pillanatról a másikra! Menürendszert tekintve nagyon egyszerű és szép minden, így erről ennyi elég is lesz. A hanghatások és minden körítés kiváló, úgyhogy vágjunk a közepébe. Ahogy pár sorral feljebb említettem, nem adják olyan könnyen a gyermekterrorizálás tudományát. Küldetéseink előtt (me-



SZÖRNY A LELKE MINDENNEK

lyek a játékban végig erről szólnak) nekünk is el kell sajátítanunk a legalapvetőbb mozgatásokat. Itt szeretném felhívni a figyelmet a hölgyre, aki mindvégig kedvesen és barátságosan instruktál minket a feladatok rengetegében (igazából ez volt az a rész a játékban, ahol már-már gyomorgörcsöt kaptunk a szinkronszínész zseniális artikulálásától, nem is beszélve a cinizmus felsőfokáról, ahogy tök hülyének néz minket a kezdetekben). Szóval, a játékban szinte mindvégig rémisztgetnünk kell a gyerekeket, három gomb használatával, de az sem árt, ha tudjuk a legfontosabb mozgásokat, mint ugrás, ütés, kapaszkodás. Van egy Fright-o-Meter-ünk, ami megmutatja, hogy jelen pillanatban mennyire számítunk ijesztő szörnynek. Ezeket különböző színekben kell összeszednünk és ha megtelelt a kijelzők, onnantól kezdve bátran hozhatjuk a frászt minden gyerekre a játékban. Nem is szeretnék több adatot leírni a játékról, mivel egyszerűen nem érdemes. Tipikusan olyan programról van szó, ami hangulatfüggő. Az egyik pillanatban nagyon tud idegesíteni, míg ha jó kedvünkben sikerül nekiülni, könnyesre nevetett szemekkel távozhatunk a tévé elöl. Ha valaki a történetre is kíváncsi, nyugodtan lapozza fel Csipi kollégám előző havi értekezését és eme két cikkből, már egész szubjektív kis véleményt rakhat össze.

aDaM



MONSTERS INC

DISNEY

GRAFIKA: KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG: KÖZEPES
SZAVATOSSÁG: JÓ
ZENE / HANG: KIVÁLÓ
HANGULAT: JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (325KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ REKESZIZOM HALÁL!
× NÉHA KICSIT NEHEZEN IRÁNYÍTHATÓ

7 pont

TARZAN Freeride

Az egész világ egy hatalmas üzlet... Bármi eladható és bárki eladna bármit. A filmek, a zenék, a könyvek, és a játékok is áldozatai a rendszernek, és a társadalom amortizálódó szellemi, és erkölcsi eszméinek a hétköznapi életben megjelenő kivetüléseinek. Hatalmas cégek irányítják az életünket, és befolyásolnak a döntéseinkben, és mi képesek vagyunk ugyanazt a terméküket akár tucatszor is megvenni, ha ŐK azt akarják. A szám nem számít, csak a sokadik bőr, ami lehúzásra kerül. És az emberek nem is veszik ezt észre...meglátják a boltokban a sokadik fiú, vagy lányzenekar sokadik albumát, megveszik, útban hazafelé beugranak egy tucat étterembe, megeszik a tucatkajájukat, közben a tucattelefonjukat felemelve felhívják a tucat barátnőjüket, aki csak a pénzük tucatjáért van velük, majd megbeszélnek egy találkozót az esti tucatfilmre, amit már egy hete láttak más néven, de a reklám olyan jó volt, és olyan ERŐSZAKOS, hogy megnézik. Otthon szex, majd alvás. És apróbb változtatásokkal, de kevés eltéréssel ez mindenre igaz. Még a gyerekeket szórakoztató cégekre is. Ami sikeres, az megromlik, vagy el*urvul egy idő után. A Disney nagy név volt, de manapság már csak önmaguk, és mások másolására, megismétlésére képesek. Ez idegesít, és megijeszt, mert ha már egy ilyen vállalat, ami a gyerekek szórakoztatására esküdött fel régen, ha egy ilyen név is csak a bevételt nézi, és nem a mögötte megbújó gyerekeket, embereket, akkor már tényleg nincs sok esélyünk. Valami véglegesen elromlott, és nem sok kell ahhoz, hogy a kisebb hazugságokat feledve a 84 féle orbitális kamukat is bekapjuk, akkor pedig végleg rossz nekünk. Mindegy, talán nem is kéne foglalkoznom ezzel, hanem csak be kéne állnom a sorba, hogy én is a gépezet, vagy a rendszer része legyek... akkor talán a Tarzan is jobban tetszene, hiszen az is csak egy újabb lehúzott bőr a Disney asztalán.





UNGA-BUNGA, TARZAN LENNI MEGINT MORCOS

Unga... A majomembernek mindig van valami baja. Ez még nem is lenne akkora gond, de ezt még meg is osztja velünk...mondjuk nem önszántából. Szóval megint jöttek a gonosz emberek, és csapdákat raktak a dzsungelbe. A szegény, kis majmocskák fogságba estek, és még Jane fügefalevelei sem tántoríthatnak vissza minket az elképzelésünktől, mely szerint mi fogjuk megmenteni a kis jószágokat. Ámen. Olyan megható, és eredeti...hüpp-hüpp. Valószínűleg nincs mögöttes tartalma, de ha mégis, akkor sem ez a program fogja megállítani az esőerdők pusztítását, nem de bár? Ehh, mindegy. Szóval itt ez a dzsungelsrác, és meg akarja váltani a világot. Tehetjük ezt többfajta módon is, de a lényeg ugyanaz marad majd, jussunk túl az erdő különböző pontjain, és ne halálozzunk el közben. Tettek ugyan a készítők pár érdekességet a programba, de még így sem lett több egy egyszerű platformjátéknál, és még abból is csak középszerű a Freeride. Ha már nekikezdtünk egy pályának, megtapasztalhatjuk a bonyolult irányítást is, ami a következőket takarja: bal analóg kar, és irány nyilak - mozgatás. X - ugrás, a Kör pedig egy hatalmas üvöltés. A Négyzettel harcolhatunk pusztakézzel, valamint a Háromszöggel használhatjuk a magunkhoz vett fegyvereket is, mint például a lándzsát is (ezt egyébként szintén a Négyzettel vehetjük magunkhoz). Az R2 a csúszásoknál alkalmazható trükkök behozására. Ennyi a nagy titok. Finoman fogalmazva is egyszerű. A trükk szócska talán meglepődéseket okozhat az olvasóknál, de ez sem tart majd sokáig, mert nincs sok jelentősége. A Tony Hawk rajongó fiatalok sem itt fogják bemutatni a legvadabb mutatványokat, ezért aztán nem is értem, mi értelme. A legtöbbet természetesen majd az ugrást, és az előre haladást fogja használni a bátor vállalkozó, mert más, nagyobb mélységű dolog nincs is a játékban. A hamis három dimenzió azt takarja, amit egyébként is szokott, vagyis egy megszabott irányt, ami úgy néz ki, mintha szabadon mozoghatnánk.



Nézzük a megvalósítást. A feladat elég egyszerű, még az is boldogul vele, aki először ül le egy videojáték mellé. A majmocskák, meg banánok összeszedegetése nem egy nagy feladat, mint ahogy a szakadékok átugrálása sem, ezért nem fogunk órákat ülni a stuff mellett, ami ráadásul hemzseg is a hibáktól. Mivel kezdjem? A grafika a legszembetűnőbb. Szinte úgy érezhetjük magunkat, mintha a PS egyessel játszanánk, hiszen nincs sokkal szebben kidolgozva a látvány. A Crasht, és a J&D-t ismerve ez kicsit lelombozóan hat. Még az árnyékok is csak úgy oda vannak téve. Nagyon tetszett például, ahogy ott guggoltam egy hatalmas víziló mellett, az árnyékom rávetődött annak hátára. Hmm...ez kicsit furcsa, nem? Mindegy, ez már nem oszt, nem szoroz, hiszen az egész olyan érdektelen, hogy nem is érdemes beszélni róla. A szörfözö részeknél pedig annyira nehézkes az irányítás, hogy egyáltalán nem lesz nehéz egy krokodil szájába ugrani, vagy egy sziklára kenődni, ezek viszont eléggé amortizáló hatással vannak a hősünkre. Az alapoknál van elrontva az egész, és ezt nem lehet palástolni semmivel, legfőképpen egy névvel nem, mert ha azt elvesszük, akkor nem marad más mögötte, csak a nagy semmi, némi dollárszaggal párosítva. A Disney nem méltó már a névre, és ha így folytatják, senki nem lesz majd kíváncsi rájuk pár év múlva, bár az is lehet, hogy tévedek, mert még mindig el tudnak adni bármit, ami a nevükhöz fűződik, csak azt tudnám, hogy miért. Az emberek tényleg vakok, vagy csak tettetik magukat a nyugalmasabb élet érdekében? E havi körkérdésünket hallották, várom a válaszaikat. Lassan végre betelik ez az oldal, és akkor befejezhetem a véleményem is, amit tulajdonképpen pár szóban kitudtam volna fejteni, méghozzá imigyen: A Freeride nem jó, és még a közepes szintet is alig éri el, nem ajánlom senkinek, mert csak azért készült, hogy megvegyék, és nem azért, hogy szórakozzanak vele.

Böjtös Gábor





CSITA, SZÁLLJ LE JANE-RŐL!

TARZAN FREERIDE

DISNEY

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	ELMEGY
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (87KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A NÉV TALÁN ELREJTI
× A LÉNYEGET

5 pont



Tök jó, hogy szinte minden hónapban találkozom valami nosztalgikus programmal, bár ezeknek a próbálkozásoknak nem mindegyike sül el a legjobban. A kezdeményezés mindenesetre dicséretes, és a szándék szempontjából megbecsülendő. Most is valami ilyesmivel állunk szemben, hiszen a Maximo egy nagyon régi, elfeledett sorozat legújabb része. Ha jól emlékszem, még játékteremben is látni lehetett az elődöt, majd a későbbiekben az SNES, és az SMD adott otthont a főszereplő lovagnak (Talán már a 8 Bites gépeken is megjelent, de ez nem száz százalék – Martin, javíts ki, ha tévednék :-). **(Mittomén'. Martin)** A történet arról szólt, hogy elrabolták a szerelmünket, és nekünk kellett őt kiszabadítani, miközben csontvázak, varázslók, és csapdák ezrein kellett végigverekednünk magunkat. Volt egy páncélzatunk, és alapfegyverünk, amiket fejleszthettünk, de akár el is veszíthettük mindet, ami viszont igen közeli elhalálozással járt. A játéknak egyébként Ghost N' Goblins, illetve Ghost N' Ghouls volt a neve, de arra már nem emlékszem, hogy melyik volt előbb. Ez egy tipikus platform program volt, vagyis balról jobbra sétálhattunk, különböző platformokra kellett feljutnunk, és persze vigyáznunk kellett az ellenségekre. Gyűjtögetni való volt rendesen, és az extrák is elég szépen csordogáltak. Hát, a Capcom jóvoltából ezt most mind újraélhetjük, természetesen a kor követelményeinek megfelelően. A stílus maradt, csak a mozgás került át teljes három dimenzióba, és azt kell mondjam, ez most nem vált a játszhatóság kárára (beteg vagyok, hogy ilyet mondok, vagy csak öregszem??). Megint van egy lovagunk, van rengeteg pályánk, főellenségünk, csontvázunk, és felszednivalónk. Így néz ez ki kérem szépen.

EGY VARÁZSLATOS VILÁGBAN

A Maximo egy gyönyörű világban játszódik. Minden ott van, ahol kéne lennie, nincsenek felesleges tárgyak, helyszínek, amiket nem odavalónak találunk. A feladatunk természetesen nem a helyszínek kritizálása lesz, hanem a küzdelem. Felvenni a fegyvereket, páncélokat, képességeket, közben gyűjtögetni az aranyakat, és mindent, amit lehet. Ellenfélből pedig nem kevés les ránk, ezért unatkozni nem fogunk. Csontvázak hada akarja majd elvenni életünket, és erről majd csak akkor tesznek le, ha jól rákoppintunk a fejükre. Természetesen, ha vannak csontik, akkor az élőholtak sem hiányozhatnak, ők szívszorító dörmögéssel, hörgéssel bújnak elő a földből, vagy az abból kiemelkedő koporsókból. Nem nehéz legyőzni egyiket sem, még a későbbiekben megjelenő páncélosokat, csak a megfelelő taktikákat kell megtalálni hozzájuk, és ez a főellenfelekre is igaz. Amennyiben megtaláltad a gyenge pontjukat, sírva menekülnek anyucihoz, és halk szuszogással hunyják le szemüket. Ha téged csapnak meg? Egy darabig bírod (bal felső sarokban az életerőd), aztán elveszíted a páncélzatod. Még van esélyed újat szerezni, de ha nem sikerült, és megint eltángálnak, akkor a ruhádnak is annyi, és már csak egy bokszeralsó nyújt menedéket. Elég vicces látványt nyújtasz a szívecskés alsógatyában, de nem

I LOVE CAPCOM!

baj, ez mind része a sónak. Innentől kezdve nagyon vigyázz, mert a következő állomás a halál lesz, vagy pedig találsz magadnak ruhát. A felszereléseket egyébként a vasládákból szedheted fel, méghozzá akkor, ha megjelenik feletted a felkiáltójel. A sima faládákból csak pénz, meg ilyen apróságok kerülnek elő, vagy átalakulnak őrjöngő, ugató, ezernyi fogat csattogtató dobozszörnnyé. Amik még akadályozzák a továbbjutásod, azok a szakadékok, ugyanis a föld folyamatos mozgásban van, és szintek emelkednek fel, vagy süllyednek alá, hogy ezzel még több veszélynek tegyenek ki, de egy olyan harcos, mint te, valószínűleg rá sem hederít ilyen apróságokra. Találhatsz kulcsokat is, ezek a továbbjutáshoz szükségesek, és a nagyobb kapuknál lehet igénybe venni őket a legtöbbször. Akadnak még megszerezhető képességek, különböző ikonok formájában, amik segítenek téged. Ilyen lehet a tüzes kard, az eldobható, visszatérő pajzs, és még rengeteg érdekesség. Sajnos ezek idővel elmúlnak, vagy elveszíthetők, de nagyon hasznosak, ezért keresgesd őket. A pályák végét pedig egy hatalmas oszlop jelzi majd, amit valamilyen aura vesz körül. Asszem ennyi. Ja igen, még azt elfelejtettem, hogy vannak felezők is, ezeknél egy duplaugrásos lecsapást kell előhozni, és akkor innen folytathatod, ha meghaltál.



KEZELÉSI ÚTMUTATÓ, ÉRTÉKELÉS

Természetesen a bal karral mozgathatod az embered, és az X az ugrás (kétszer lenyomva: duplaugrás). A Négyzet a sima ütés, a Háromszög pedig az erősebb, ezzel lőhetsz is, ha van valamilyen képességed (valamint a duplaugrás után a földbe csaphatsz vele). Amennyiben megvan hozzá a képességed, a Kört lenyomva üthetsz a pajzsoddal, vagy akár el is dobhatod. Az L1 a kamerát mozgatja, az R1 pedig mögénk is rendeli, vagy bizonyos helyzetekben belső nézetként is használható. Az L2-vel guggolni lehet, az R2-vel pedig védekezni, vagy képességek megszerzése esetén egyéb mutatványokat hozhatunk elő vele (például beszippanthatjuk a közeli, felvehető cuccokat). Szerencsére nagyon kézre áll az irányítás, nem nagyon lesz gond vele. Most pedig jöjjön az ítéletnyilvánítás.

Nos...gyönyörű, látványos, hangulatos. Nem gondoltam volna, hogy ilyen jól meg tudják majd csinálni Ghost modern verzióját. Külsőleg már-már a Jak&Daxterrel vetekszik a játék, ami azért elég nagy szó. A fényeffektek itt is nagyon szépek, kiemelendő például a tűzkard, amitől először tátva maradt a szám. A grafikai kidolgozottság témájánál még megemlítenék olyan apróságokat, mint a kulcsok elhelyezése. Főhősünk, miután megszerzett egyet, nem csak úgy eltünteti a ruhájában, hanem felbiggyeszti azt az övére, és ott hordja a későbbiekben. Ami még szintén nagyon meglepett, az a madarak lecsapása. Szállnak a tollak mindenfelé, és még azok is ki vannak dolgozva, nem csak pár paca az egész. Tényleg szép. A hangok is nagyon jók, ugatás, morgás, koppanások, sőt beszédek. Először halk kuncogásban törtem ki a strázsák menetelésétől (hangosan számolják lépéseiket: One, Two...), de vannak egyéb vicces helyzetek, pillanatok is. A zenei aláfestés is hangulatos, de ez elvárható a Capcom névvel fémjelzett programoknál. Szinte minden a helyén van, nagyon nem is tudok mit írni hibának, talán a szavatosság, ami nem tökéletes, azonkívül csak apróbb hibákat lehet keresgélni az elégedetlenkedőknek, de ennek már nincs túl sok értelme. Egy majdnem tökéletes platformjátékkal állunk szemben, aminek még ráadásul van egyfajta különleges humora is. Bátran próbálja ki mindenki, jól fog szórakozni.

Böjtös Gábor

MAXIMO

CAPCOM

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (73KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ GYÖNYÖRŰ PLATFORM, KÜLÖNLEGES HANGULATTAL
× NEM TÚL HOSSZÚ, PÁR APRÓSÁG

9 pont





Forgotten Realms – Baldur's Gate – Dark Alliance

- Minek akarsz születni?

A kalandozó három létforma közül választhatott, már ha választani akart volna a talán fel sem tett kérdésre. Mindenesetre mikor öntudatra ébredt egy human íjász testében, már a város falain belül volt, és álmélkodott. Micsoda sima formák, micsoda életszerűség! Sehol egy rece, egy elsimításért kiáltó poligon él! Igen, ez az amit akart már oly régóta, erről álmodott durván kifaragott világokban kalandozva, hol vagy látta a messzi táj felépülését, vagy szúrták a kezét a fűrészes élű építőelemek, melyekből a nemtörődöm Teremtők építkeztek. Itt nem volt ilyen, mintha Baldur's Gate városán az eddig csak hírből ismert full screen anti-aliasing varázslat ült volna, melyről már nem is feltételezte hogy igaz. Az íjász álmélkodott, és lábai vitték előre maguktól is – mögötte pedig élsimított alakok tűntek fel csendben. Majd egy suhintás, és fajtársunk (már ha szintén ember a tisztelt olvasó) elterült az utca kövén. Talán a pénze mellett életét is elvesztette volna, ha fel nem tűnik az őrség, amitől kirablói álarcos vezérének hirtelen valami sürgős dolog jutott az eszébe. Kalandozónk a város patinás kocsmájában ébred újra fel. Lelkendezve néz körül, majd lelkendező tekintete a pultoslány gömbölyű kebleire fixál néhány másodpercig. Oh, ehhez képest hol van egy idegen másik világ Lara Croftjának kifele nőtt szögletes tüdeje? Na, de nem ez a lényeg, hanem maga a kocsma! A fények s árnyékok játéka a pixel nélküli falakon, padlón. A kalandor még nem látott ilyet, ilyen szemrevaló poligon menyecskét... Jaj, meg ilyen precízen teremtett környezetet. Összeszedve magát, beszédbe elegyedett a lánnyal, s közben nem feledkezett meg a lelkendezésről, hiszen eddig beteljesítette minden elvárását születése, mi ebbe az RPG létsíkra helyezte. Már előre várta a sok-sok kalandot, csatát, idegen személyek s kreatúrák megismerését, ismeretlen helyek bebarangolását, szóval mindent, mit az Role Playing Game név sejtetni engedett mint védjegy. A világ ángol nyelvét is tökéletesen értette, s eképpen megtudta azt is, hogy a kocsmát átjáró csodás női ének egy Elf nő dala. Egyesek szerint szerelmének szól a lágy dallam, ki a város védelme közben veszett oda, de reméli hogy meghallja énekét s visszatér hozzá. De ez csak mendemonda és mese, isten hozta az Elfsong Tavernben.

Ámulat és bámulat! A zajokkal és hangokkal együtt elvarázsol ez a hely, a szél sivító és dübörgő hangja, a padló s a régi fabútorok nyikorgása, kannák tompa csörrenése, vendégek halk cseveje egymás között. A kandalló pattogó tüze, felette a falon egy Beholder (lelkendezés) kitömött feje, vagyis maga a fej a Beholder, de aki láthatott már efféle rút szörnyet, úgyis tudja miről beszélek. Kalandorunk most az őt megtámadó antiszociális népek felől érdeklődik, mire megtudja, hogy az új tolvajcsapat lehetett, kik új hús létükre eléggé irtják a régi tolvajcsapat képviselőit. Az íjász lelke már rekedt a lelkendezéstől, felveszi a fejhallgatót hogy még materiális Bookshe kutyája ugatása se zökkentse ki a reá váró nagyszerű kalandokból. Bár le akarják róla beszélni, ő mégis bátran meg kívánja keresni a tolvajokat. Hogy csatorna? Patkányirtás? Na jó, legyen, hisz a szerénység is erény, mégsem lehet elkezdeni egy történetet kilences szintű kalandorként, és Ethlon szerint a patkányok legkisebbje is akkora mint egy ember karja. Miután megkapta a lejárat kulcsát, egy rozsdás tőrt, beszélt a kulacsát kereső vendéggel és megtekintette mit is vehet majd Bartleytől az öreg árústól (ha szerez előtte némi pénzmagot), kalandvágyától hajtva rohant is le a csatornákba. Útközben elismerően bólogat magában, ilyen embereket kevés helyen látott eddig, beszéd közben tökéletes mimika és ajakmozgás, gesztikulálás.

Leért. Igen, lelkendezés újfent. Bár kissé másra számított, de a csatornák kidolgozottsága megint csak ámulatba ejti. Nem, nem, nincs olyan sok és speciális dolog idelent, de ami van az technikailag maga a felsőbbrendűség megtestesülése. Szétverhető és darabjaikra eső hordók és ládák, elsimított élek mint eddig, az árnyékok kezelése a fényforrások (fáklyák) szerint, de ha ezeket dicséri, akkor nem tudom hogy fogja jellemezni a vizet... Játékban még nem volt ilyen szinten modellezve a felületi hullámmozgás! Nem csak holmi előre letárolt zagyvaság, hanem pontosan követi a folyadékok fizikája szerinti mozgást. Íjászunk persze belegázolt, ugrált, ment benne majd hirtelen irányt váltott, de a hullám csak mosolygott rajta és ment előre, ahogy azt neki kellett. A medence széléről visszaverődött, kereszteződött a többivel, létrehozva a realisztikusan táncoló víztükröt. A kisördög persze ott motoszkált a fülében: "Nézd, nem tükröződik, ez nem is teljesen valósághű!" De a hős erre már nem figyelt, eddig is többet kapott, mint amire számíthatott. A csatorna zajaira figyelt már különben is, patkányok neszezése, lehulló vízcseppek... Majd megjött az első valós óriás rágcsáló is. Az elvárásoknak megfelelően nem okozott gondot, akárcsak csapattársai. Persze a kalandor időközben már talált valamivel jobb fegyvert is valamelyik szétcsapott hordó romjai között, mint a kezdetben kapott tőr. Valamicske pénzt is gyűjtögetett, és színes itallal teli palackokat, pontosabban pirosat és kéket. A piros már egyértelmű volt, hogy megcsappant egészségét állítja vissza (igen lassan magától is gyógyul), de a kékről csak sejtette, hogy a felső részen látható csíkok közül a kékszínűre lenne hatással, ami varázserejét hivatott jelezni. Mivel azonban nem Adriannának, a varázslólánynak született, így ezen képességét egyelőre nem tudta kamatoztatni. (Lehetett volna Kromlech, a törpe is, de a különféle létformákkal való kísérletezést inkább későbbre hagyta.) Így most Vahn néven csapkodja a patkányokat, s érzi, hogy lassan eljő az áhított első szintlépés is, legalábbis a zöld csík erre enged következtetni. De most még csak halad előre, nyitja az ajtókat, öli a patkányt, majd elfogyásukkal a pókokat (természetesen a kellemesen modellezett és megvalósított fajtát). Nah, fontos dolgot is talált a hirtelen megjelenő felirat szerint, bár tárgyai közt nem jelent meg újabb cucc... Végül egy ajtó, amihez nem volt kulcsa, tehát visszagyalogolt a bejárathoz. Ha lusta lett volna gyalogolni, a menüből elérhető Recall vissza is teleportálja (recall ital kell hozzá), de ő még csodálni kívánta a szemet gyönyörködtető környezetet. Vagy itt már gyanút fogott? Nem, nem hiszem. Majd csak később, mikor csak egy kulcsot kap a bezárt ajtóhoz és visszazavarják a csatornába. Most még fegyverét markolva igyekszik a kocsmába, és tervezgeti, miket is vásárol a questekért kapott pénzből. Pedig ugye örök szabály, hogy ami használható, az drága is, de végül is a talált holmikat is eladogathatja valamicske pénzért. Hősünk nem kimondottan dobogtatja meg az árus szívét – ami pedig kedvezően befolyásolná az árfolyamokat, de ne bánkódjunk, a Charisma érték növeléssel ez még változhat.

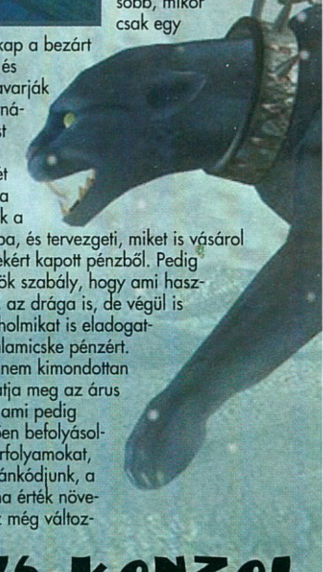












Ja igen, közben megvolt a szintlépés! Hú, hú! Igazán meggondolandó, mire is költi a kapott pontokat. Van itt hagyományos harci tulajdonság, mágikus képességek, teherbírás növelése, és néha az alaptulajdonságok is növelhetőek egy kicsit. Valahol a mellékletben részletesen is megszemlélhetőek mik ezek és mire jók (van vagy húsz), de nyilvánvalóan egy törpénél nem feltétlenül a varázstudományt kell erőltetni. Szóval, Vahn picit morog, de megy vissza a csatornákba és dühösen irtja szegény koboldokat. Íjász létére még mindig karddal vagy kétkezes baltával, mert valahogy nem igazán érzi át íjász léte minden előnyét és a falakat meg hordókat gyilkolja nyilaival, nem az ellent. Pediglen alaptulajdonságképpen segítő célzó-vonalat is kapott, vagy hogy nevezzem, de csak nem megy az a fránya nyilazgatás. Szegény Ethont elkapták a tolvajok (az újabbak persze), és valami igen nagy állattal őriztetik, így végre felsejlik egy kis kaland is, az igen nagy állat azonban buta, akárcsak a többi kisebb állat, s Vahnnak csak kétszer kell az állást visszatöltenie az egész quest folyamán. Hm. Vissza a fogadóba, és most ha lenne olyan opció, hogy "a pultot verve ordibálunk Alyth arcába", akkor azt választanám. Mert a hős rádöbbent, hogy ő nem ezt várta RPG címen. Mikor a Summoner világba született, na az RPG volt, de EZ? Talán ha Gauntlet 2 vagy Dark Angel 2 a dobozon a felirat, akkor rendben. Mert itt nincs több kaland, mint menni előre, kinyírni az összes ellenfelet, elosztani a szintlépéskor kapott pontokat és beteljesíteni azt a maximum 3 (három) questet, amit kapunk világonként (3 (három) világ van összesen!). Ez nektek errpégé?! Áááááááá!

Oké, lecsillapodtam. Bosszúból le akartam húzni nagyon a játékot, de Vahn szerint nem a készítők hibája az, hogy a magas elvárásaim miatt csalódtam a művükben, és igaza is van. Csak annyit kell tennem, hogy akkor nem szabad úgy kezelnem a BG2-t, mint RPG játékot, és már minden rendben is van.

Szóval, folytatva ezt a remek kis ügyességi kalandjátékot, a képi világban megnyugvást talált háborgó lelkem. Éppen egy hangulatos kripta részen exterminátorkodtam ugyanis, csontvázak (buzogányt nekik), és széteső de kitartó zombik között. Ezen zombik oly kitartóak, hogy végtagjaik, fejük és alsó részük elvesztése esetén sem adják fel a küzdelmet. Kellemes, mikor egy emberi torzó húzza magát felénk a földön a kezeivel. A kidolgozottság itt is szemet gyönyörködtető, az égő és robbanó dolgok, valamint a varázslatok (az a kevés, amit íjász létére hősöm eddig tanult) nagyon szépek. Később természetesen a varázslóleányt is kipróbáltam (ne kuncogj, nem "fel", hanem "ki"), mivel ugyebár a kedves több mágiára okítható, s a varázslatok képezik a szín s fény-kavalkád csúcsát. Igen hasznosnak találtatott például egy (nem túl látványos) trükk, ami körben hátrébb löki a monstereket + sebez is, mert gyakran találkozunk csapatban támadó kreatúrákkal, mik igyekeznek körülvenni bátor kalandorunkat. Szóltam már a fegyverekről, amikből meglehetősen sok van ahhoz képest, mennyi használhatatlanok. Úgy értem a kalandozó úgyis mindig a legjobbat veszi / tartja meg, és íjászomnak hamar összegyűlt az első két világban a gempa az überfegyverre, a harmadikban meg a legüberebb olyan drága, hogy nem éri meg és találni ritkán hasonlót a csatamezőn is. Van ám páncél is! Csodálkoztok, mi? Hehe. Szóval, szépen fel lehet öltöztetni játékosunkat amolyan barbi baba módjára, mivel real time megjelenik rajta a cucc (és kezében a fegyver) az inventory képernyőn. Oké,







ÖRÖM A SZEMNEK!

undok voltam, a kidolgozásra azért itt sem lehet panasz szerencsére. A fegyvereknek lehet módosítója is (mint az RPG és D&D-ben általában), vagyis a sebzéshez még hozzájárul tűz, energia vagy jég pluszban. Ebből a jég a kedvencem, esély van megfagyasztani az ellent (bekékül – velünk is megcsinálja néhány kedves NPC), ilyenkor lassabban mozog és több az esély critical hit-tel szétütni (jégdarabokra hullik az ebadta).

Időközben a hero elért az első világ főgonoszához, egy igazi naaaagy Beholderhez! Sajnálatosan a harc a rutinos odaállok mellé vagy futkározok körülötte és ütöm + nyomogatom a health restore gombot taktikából megnyerhető. :o(De nem ez a baj, hanem hogy a második világba teleportáló kapu havas hegyei először kedvesek a szemnek, de mikor jön egy Yeti és elkezd hógolyóval dobálni... Mi ez? Donkey Kong? Meg a farkasemberek is jól néznek ki piros csíkos zokniban (nem hazudok!). És a zselét köpködő zselés kockák sem illenek valami komoly kalandjátékhoz véleményem szerint. De eme néhány förmedvénytől eltekintve a szörnyek nagy része jó és félelmetes, s ajánlatos gyakran nézni harcosunk életerő csíkját a velük való hadakozás közben. Például nagyon tetszett az óriáspók (mérgez is a harapásával, plusz sebzések egy ideig akár a tűz varázslatoknál), de van többek között föld alól kimászó dinoszauruszféle, gyíkember, tűzlény, bikaember, gólem és teleportálgató vagy láthatatlanná váló macska is, a hátán két csáppal. Rádaásul a hullák nem tűnnek ám el, nem bizony! Akármikor bokáig járhatunk a testrészekben és hullákban, szétvert hordók és dobozok között.

Mivel Vahn-nak megígértem, hogy nem fogok fanyalogni, ezért azt dicsérem, ami mindenképpen a BG2 erénye, a grafikát. Valóban mestermunka, látszik mennyit dolgoztak vele. A nedvesen csillogó padlók, a jégvilág kék barlangjai, oda lehet mindenki orra alá dugni, aki szerint a PS2 nem tud FSAA-t és pixeles a képi világa. DE (bocs Vahn), ha mondjuk kaptunk volna hozzá egy rendes játékot is, akkor csupa tízest adtam volna becsszavamra. Kevés a feladat, lényegében menni kell és irtani ez a megfogható lényeg, viszont ilyen game meg annyi van már, mint a szemét. És ezt most komolyan mondom, nem fikázásból. Summoner 2-t akarok, ki csinál nekem egy Summonerkettőt? ...

Dzson, level 30 Article Writer

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

INTERPLAY

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (574KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ CSODÁS GRAFIKA ÉS EFFEKTEK
× EGYSZERŰ JÁTÉKMENET, NEM ÉPPEN RPG

9 pont

He-he! Ezt szeretem az életben…bármilyen probléma adódik, mindig jön valami spontán megoldás, ami helyre teszi a dolgokat. Így van ez a jelenlegi cikkemmel. Egyszerűen nem bírtam kitalálni hozzá semmilyen frappáns bevezetőt, és már vagy hatodszorra töröltem a kezdő sorokat, amikor bementem a munkahelyemre, és egy beszélgetés során elpanaszoltam kollégámnak, Gyurinak, a bajomat. Ekkor történt a csoda, vagyis barátom azt javasolta, hogy kezdjem azzal a tesztet, hogy őszerinte milyen volt a PC-s verzió. Azt mondjuk nem hitte el, hogy le is írom ezt, de az ő kedvéért jöjjön most a véleménynyilvánítása: "Evil Twin?? A PC verzió sz*r volt!!!". Hát, tessék. Mondjuk a szavait nem kell teljesen komolyan venni, mert szerinte semmi sem jó, amit az első perc után nem tud rögtön profin irányítani. Sok mindent lehúzott már, ami egyébként mindenhol pozitív kritikákat kapott, ezért én sem veszem komolyan. Egyébként az érdekesség kedvéért még megjegyezném, hogy a számítógépes változat azért is lett gyenge, mert a konzolos irányítást próbálták átültetni oda is, ami nem túl nyerő a klaviatúrát kedvelőknél. Mindegy…a lényeg, hogy nekünk nem kell foglalkozni ezzel a problémával, mert a kezeink már össze vannak nőve a kontrollerrel.







EGY SÖTÉT, ÉS GONOSZ TESTVÉR

A történet egy sötét éjszakán kezdődik, amikor főhősünk, Cyprien, a születésnapját ünnepli. A kisfiú mégsem túl boldog, ugyanis pont egy éve történt, hogy a szülei meghaltak, érthető tehát morcos hangulata, amit még a játszótársai sem feledtetnek. Barátunknak egyszer csak elege lesz, és köszönés nélkül távozik a partiról, ami kicsit félelmetesen ér véget. Az ajtó becsukódása után csápok jelennek meg, és elrabolják a fiatalokat. Cyprien erről semmit sem tud, dünnyögve menetel szobája felé, ahol pajtása, a beszélő mackó várja. Ő Lenny, és fontos szerepe van neki is a történetben. Rövid szóváltás után mindkettőjüket elrabolják a barátságtalan, és gyanús csápok. Hősünk nemsokára egy furcsa helyen tér magához, ahol egy Wilburbe nevezetű extrém teremtés várja. Segítőnk egy rendkívül hájas, és rendkívül zöld elefánt…éretlen még szegény, de azért rendes tőle, hogy "idegenvezet" minket ebben a különleges birodalomban, amit UNDABED-nek hívnak (azaz ágy alattinak). Ez a világ sem volt mindig ilyen sötét, csak jött a Mester, és átváltoztatta ezt a boldog helyet. Mivel ő rabolta el a barátainkat is, és még Lenny-t is bezárta (Nem tudom miért baj ez… Rács mögé a büdös döggel!! Le az összes horrormacival!!! őőő…kicsit elragadtattam magam!), ezért persze elsődleges feladatunk lesz átvenni tőle a hatalmat, és élve megúszni a kalandokat. Utóbbi nem lesz nagy dolog, csak át kell látnunk a terepet, és a rövid pályákat, hiszen egyszerű a felépítés, a klasszikus 3D-s platformmal állunk szemben. Hősünk mögött helyezkedik a kamera, ami követ minket (hehe, hát persze, mint a mesében…kicsit naivak vagyunk, nem?), és így kell ugrálnunk, gyűjtögetnünk, gyilkolnunk, és a kijáratokat keresgélnünk. Az kezelés a következő. Felfelé nyíl: kamera fel, lefelé nyíl: kamera le. Az L1, és az R1 pedig jobbra-balra forgatja a nézetünket. Az eddig leírt funkciókat azonban akár egy nyomással is elintézhetjük, méghozzá a jobb analóg kar igénybevételével. Természetesen a bal karral mozoghatunk, az X az ugrás. A körrel lőni lehet, míg a Háromszög belsőnézetbe vált. Ha nagyon belekeveredtél a kameramozgásba, az L2 mindent rendbe tesz, alaphelyzetbe vált. A bal, és jobb nyilakkal fegyvereid közt válogathatsz, a Négyzettel pedig nyitogathatsz, beszélgethetsz, stb. Ez az akciógomb. A Select az Inventoryt nyitja meg, a Start a Pause, és az R2 egy átváltozást indít meg, amire még visszatérek.

TESÓK, HA ÖSSZEJÖNNEK

ODAÁT

Miután kibeszéltük a mozgatási lehetőségeket, jöjjenek a másik világ nevezetességei. Elsőként érd el mindig a kék fénygömböket, amik a következő pályára vezetnek. Nem nehéz megtalálni őket, néha azért fogod keresgélni a kijáratot. Időnként a továbbjutáshoz szét kell majd lőnöd egy-egy zöld golyót, ami megnyitja a továbbvezető utat. Ilyenkor belső nézetből becélzod a pontosság kedvéért, azután adj neki. Találhatsz még holdacskákat is, csillagokkal, ezek a felezők, ha érinted őket, majd meghalsz, újra itt kezdesz, nem kell a pálya elejéről indulnod. Néha még elefánt barátunkkal is összefuthatsz, miközben egy kamerát lenget. Itt menthetsz, ha útközben felszedtél kamera ikont, de egyébként világonként automata mentés is van. Amit még felszedhetsz, az a macifej (ráadás élet), a sebtapasz (ez értelemszerűen az életerő, amit amúgy szemmel tarthatsz a képernyő felső, bal sarkában látható fej formájában), vagy a Cyprien fej, ami még egy életet ad neked. A második pályától még fekete fejeket is találhatsz, amik folyamatosan viszik fel a jobb felső sarokban található sötét energiáidat. Amennyiben feltöltődött, az említett átváltozás gomb lenyomásával átalakulhatsz Darth Cyprienné, és így jóval erősebb leszel. Nos, mindent leírtam, ami fontos volt a kezdő játékosok érvényesüléséhez, most jöjjenek az észrevételek, amik jellemzik a programot. A zene, és a hangulat, ami ehhez kapcsolódik, egyszerűen fenomenális. Nagyon sötét, nagyon más…nem evilági. Kicsit Tim Burton, és Clive Barker érzés kerített hatalmába, amíg próbálkoztam a játékkal.

Sajnos azonban ezenkívül nem sok igazi pozitívumot tudok felhozni, pedig nagyon szeretnék. A grafika teljesen középszerű, néha csúnyácska, néha kellemesen abszurd, de sehol sem kiemelkedő. Az irányítás pedig olyan rossz, amilyennek vártam az UBI SOFT felirat láttán. Beőrül a kamera, nem látjuk magunkat, nem tudjuk mekkorát is kell ugrani egy kívánt platform eléréséhez. Ezek a hibák sajnos mind olyanok, hogy elrontják a szavatosságot, és a hangulatot. Utóbbit pedig csak a zene mesteri megkomponálása menti meg az átlagosságtól…ez szomorú. Ez a játék tényleg lehetett volna sokkal jobb, mert ritka a felnőttesebb platform, és ezért megbecsülendőbb is ez a stílus. A zene egyébként tényleg isteni…néha csak úgy leültem, és hallgattam a muzsikát a kezdőképernyőn, miközben hátradőltem, és pihentem. Ez nagyon bejött, és mindenképpen jobban ajánlhatom a Twint, mint a Tarzant, bár egyik sem egy csúcsjáték. Cyprien kalandjaiban az a jó, hogy nem a szokványos, és én általában kultiválom a bizarrabb dolgokat, talán ezért is áll közelebb a szívemhez. Mindenesetre nem tudom őszintén dicsérni, mert nem érdemli meg…csak kicsivel jobb az átlagosnál, és még a furcsa világa sem változtat ezen.

Böjtös Gábor



EVIL TWIN

UBI SOFT

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (111KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK2)

✓ ÉRDEKES SZTORI, FURCSA HANGULAT, GYÖNYÖRŰ ZENE
× IRÁNYÍTÁSI, GRAFIKAI HIBÁK TÖMKELEGE

7.5 pont

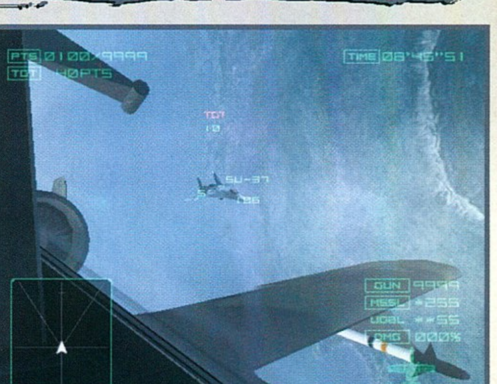
ACE COMBAT Distant Thunder

Volt idő, amikor még úgy gondoltam, hogy kizárólag PC-re lehet viszonylag élvezhető szimulátort csinálni, már csak azért is, mert grafikailag és hangulatilag egy konzol erre képtelen lenne. Nos, az Ace Combat 4: Distant Thunder az egyik első olyan játék, amit azoknak is ajánlanék, akik csak a vérprofi szimulátorok világában mozognak otthonosan. No, nem azért, mert annyira részletes, sokkal inkább azért, mert annyira hangulatos! Mindenek előtt egy kicsit irogatnék magáról a történetről, ami egyébként a játék alatt bontakozik ki, így nem is akarom lelőni a poént. A mangára hasonlító, ám minimális mangajegyeket hordozó intróban gyakorlatilag egy kisfiú történetét ismerjük meg, aki egy háború alatt elveszíti a családját egy légitámadás következtében. Természetesen ez mind a jövőben történik, ha jól emlékszem 2004-ben. A srác küldetésről küldetésre mutatja be nekünk az ő kis életét, minden sikeres feladatelvégzés után, egy újabb fejezetet ismerünk meg az életéből. Azt, hogy nekünk mi közünk van ehhez a történethez nem árulom el, de legyen annyi elég, hogy érdemes végigjátszani a játékot. Az első pár küldetés alatt szinte teljesen független lesz az átvezető képsorok és a küldetések tartalma, de egyenlőre legyen elég ennyi. A menürendszerét megvizsgálva a játéknak, szinte semmi szokatlant nem tapasztalunk. Menteni lehet, opciókat állítgatni e mellett viszont felhívnám a figyelmet a stílusos menüpontokra. Egyszerű, amolyan Mission Briefing-szerű minden, így nem esik ki a játékos a küldetés hangulatából a beállítások alatt. A játékban alapvetően vadászpilótaként kell repülnünk és nyugodtan mondhatom, hogy a szokásos küldetéseket kell véghezvinnünk. Akinek egy kicsi szimulátor tapasztalata van, az azonnal tudni fogja, hogy miként is kell értelmezni a pilótafülkéből látható jeleket a képernyőn. Aki viszont még sosem látott vadászgépet belülről, akad a játékban egy Tutorial-mód, melyben megtanulhatjátok ezeknek a lényegét. Ettől függetlenül pár mondatban leírom, hogy miként is kell irányítani a gépet. Nem meglepő, hogy az analóg irányítóval dőlhetünk balra, vagy jobbra. Az R1 a gyorsítás, 2x nyomva kapcsolhatjuk be az utánégetőt (ez nagyban felgyorsítja a gépünket, de alacsony magasságban óvatosan kell használni, mert ha rossz irányba mozdítjuk el a gép orrát, hamar belefúródunk a földbe). Az L1 értelemszerűen a lassítás, 2x nyomva minimalizálja a motor teljesítményét. Az L2 és R2-gombokkal nagy ívben tud-



AZ EGEK URA

tok vízszintesen kanyarodni. Ez leginkább akkor válik fontossá, amikor egy repülőgép-anyahajóra szeretnétek letenni a kicsikét. A küzdelmek alatt a radarunk automatikusan rááll az általunk kiválasztott célpontra, így csak azt kell megvárni, hogy vörösen elkezdje világítani és sípolni, onnantól csak egy Kört kell nyomnunk és már repül is a célkövető rakéta, ami az esetek 75 százalékában talál is. Amennyiben ez nem sikerül, sürgősen lőjetek egy újat, mert különben meglép az ellenfél. Van természetesen gépágyunk is, ami nem feltétlenül hatékony a gépek ellen, de a földi célpontokat remekül le lehet szedni velük! Nagyon fontos, hogy figyeljetek a gép magasságára, mert a kevés hiba közül az egyik készítők részéről az volt, hogy túl "magasra" építették



az épületeket. Az ember már azt gondolja, hogy sikeresen elrepül felettük, valahogy mégis sikerül lezuhanni. A játékban a sikeres küldetések után némi lóvét kaptok, amit idővel újabb gépekre és újabb fegyverekre cserélhettek. Ha a grafikát nézzük nagyon szépen sikerült minden, a gépek modellezése élethű, a föld a magasból is hihetően zöld és fekete, nem is beszélve a vízről az óceáni bevetéseknél. Mégis nem ez az a komponens, ami nekem feledhetetlenné tette a Distant Thundert, az Ace Combat sorozatból. A küldetések alatt folyamatos rádiókapcsolatban vagyunk a társainkkal, de e mellett az ellenfelek rádióüzenetét is hallani. Szinte minden információ a mi fülesünkön megy keresztül, így fantasztikus dolgokat kaphattok el, ha ügyesen füleltek, miközben szeditek le az emberkéket. Például ha ráálltok egy vadászgépre, és mögötte navigáltok, idővel hallani fogjátok, ahogy kétségbeesve beszól az irányítótoronynak, hogy valaki beállt rá, és fél, hogy mindjárt lelövi. Ezek után a ti humánus gondolkodásotokra van bízva, hogy a 2 perce vörösen villogó tuti-betaláló rakétát rákülditek e a szerencsétlen párára. Taktikai szempontból sem rossz ez a "mindent hallok" dolog, mivel szinte minden küldetésben fontos információkat dobnak el a kedves ellenfelek. Például egy felszíni bombázás alatt a feladatom az volt, hogy minden álló vagy parkoló gépet semmisítsek meg a repülőtéren még felszállás előtt. Én már mindenkit kilőttem, de valahogy még mindig hátra volt 1 darab vadászgép a fedélzeti PC szerint, ám sehol sem láttam. Ekkor a szerencsétlen barom beszólt az irányító toronynak, hogy " felszállok a 3-as kifutóról, a domb mögül". Több se kellett nekem, már fordultam is arra és ahogy a szerencsétlen felemelte a gépe orrát, hogy elmeneküljön, amolyan Csillagok Háborúja stílusban szemből, szitává lőttem. Nagyon lehet ezt a játékot élvezni és igazán ez teszi megunhatatlanná.

Zárásképp még pár szót a leszállásról. Az első küldetéseknél még átugorhatjátok, de utána már muszáj letenni a gépet magunktól. Próbáljatok majdnem vízszintesen rárepülni az anyahajóra és abban a pillanatban, amikor eléritek, nyomjátok meg az L1-et teljes erőből. Ekkor a gép leveszi a motor tolóerejét és remélhetőleg a fékezőhorog beakad valahova a fedélzeten. Ám, ha ez nem sikerül, akkor viszont azonnal engedjétek le az L1-et és nyomjátok meg az R1-et, hiszen maximális teljesítménnyel tovább kell repülnötök és újra nekifutni. Ha nincs tolóerőtök, akkor lepottyantok a hajó végén. Nem egy ördöngös dolog, mindenkinek menni fog. Fenti leírásomból remélem kitűnik, hogy nagyon jó és nagyon élvezhető játék a Distant Thunder, mondhatnám az Ace Combat sorozat legjobb alkotásának. Én már beszereztem egy példányt magamnak és minden repülőgép-szimulátor rajongó tegyen hasonlóképp, mert megéri! Megyek is vissza játszani...

aDaM

ACE COMBAT 4 DISTANT THUNDER

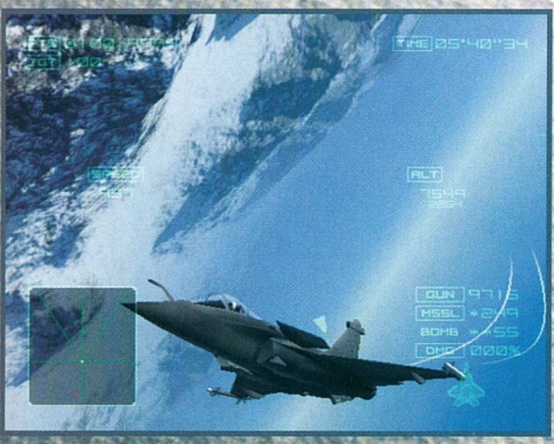
SONY/NAMCO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (375KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A LÁTVÁNY, A HANGULAT
× NÉHA TÚL NEHÉZ

9.5 pont





ecco THE DOLPHIN
DEFENDER OF THE FUTURE
A DELFIN NAPJA

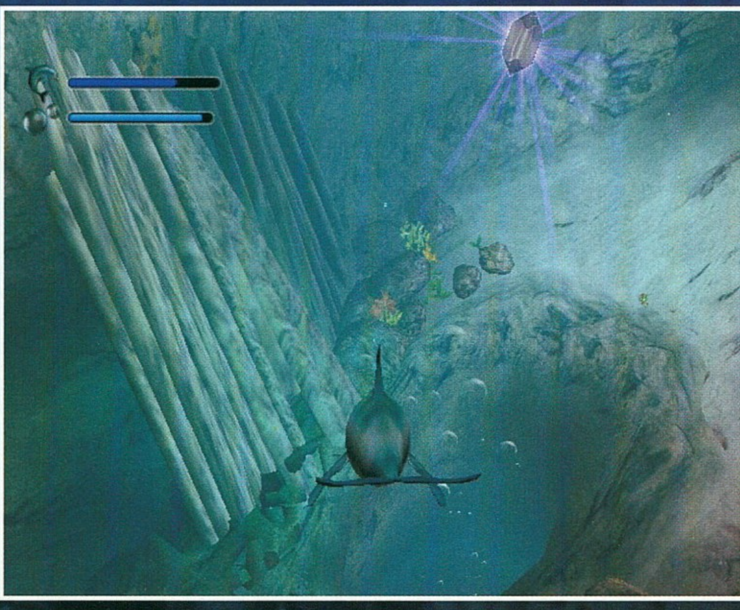
Kreeeek! Igen, kreeeek. Tudod, teljesen azonosultam ennek a delfinszimulátornak az állatkájával, csak én nem tudok a farkammal csapkodva járni a víz tetején. Ecco régi ismerőse lehet a szegásoknak, az első rész talán Sega MD-n volt ha jól emléxem, de így le is maradtam a játék nyújtotta élményről ilyen gép hiányában. Egészen mostanáig, mikor is Martin telefonon adott instrukciói alapján megtaláltam a januári cikkek alapanyagát a polcán. Bevallom, nem ezzel kezdtem hanem a ST Voyager és BG2 fake-RPG stuffokkal, de eljött az idő végre, mikor a kedves tengeri emlős korongja is bekerült a gépembe. Mivel a game magyar gyártmány, így fokozott kíváncsisággal vártam, mit is kreáltak a nemzet fiai, és megnyugtatok mindenkit, az Ecco a topon van minden szempontból!

A történet szerint a delfinek és az emberek régóta együtt élnek nagy-nagy egységben, harmóniában. Együtt kutatják a nagy ismeretlent, de szokás szerint beleakadnak a gonoszokba is, kit csak mint ellenség neveztetnek. Ezek elég irigy szemmel szemlélik a földet, így a földlakók vándorlása alatt őr delfinekre hárul a bolygó védelme, egy bizonyos pajzs segítségével, mert az ellenség kitartóan vár egy gyenge pillanatot hogy lecsaphasson. Ezekben az időkben születik a csillagos homlokú Ecco, kinek sorsa hogy az emberek és delfinek megmentője és a Föld jövőjének a védelmezője legyen. Kedves story, bár elnézve a GTA3 osztatlan sikerét (és ausztráliai betiltását), a játékosok inkább játszanának egy gyilkos bálnával (ami pedig kardszárnyú delfin), és a partközelben lesből támadva lábakat, karokat és fejeket szakítanának le gyanútlan fürdőzők testéről. Szóval, aki ilyen mészárlásos lelkületű az ne próbálja ki a kedves és emberbarát palackorrú Eccoval megmenteni bolygónkat. Érdekes, hogy bár valószínűleg az echo szóból származtatott delfinünk neve, lehetne az ecology-ból is, mert ugye a környezetvédelem legfontosabb pontja a tenger tisztasága. (Megjegyzem amúgy, hogy Ausztrália betiltotta ugyan a GTA3-mat, ugyanakkor vidáman adja el erdeit a világpiacon...) Na de ez más téma, ússzunk vissza eme remekműhöz gyorsan.

Már induláskor elismerést vívott ki a 60Hz support, vagyis akinek a tévéje bírja, az simább és gyorsabb képmegjelenítésben gyönyörködhet a vízi világban. A kezdő menüben először is kreálnunk kell egy játékost, és csak ezután ugorhatunk fejest a hullámokba. A gallery alatt majd kutathatunk az "unlockolt" filmekben és egyéb érdekességekben is idővel, a vitalitok pedig egyfajta egészségnövelők, gyűjtögetni való bonusz cuccok. Loading, loading... Nahát, ez egész jól néz ki! Mármint nem a loading, hanem az időközben hátulnézetben megjelent delfin, és körülötte a vízi világ. Türkizkék tengervíz, színes halrajok, más delfinek, homokos tengerfenék, fent a nap és néhány sirály. A víz hullámzása alulról csodás, igaz közelebb menve kiderül, hogy "csak" textura hullámok korbácsolják az amúgy tükörsima felszínt. Így van ez a sziklákon megtörő hullámokkal is, de ez most nem fanyalgás csupán tárgyilagosság. A történések amúgy sem a felszínen lesznek, hanem mélyen a víz alatt. Ez alól kivételt képez a levegővétel, mert ugye Ecco emlősállat tüdővel, nem holmi kopoltyús hidegvérű hal, ez miatt időről időre fel kell mennie levegőt venni (és a használtat kifújni). Oxigén azonban nyerhető néha víz alatti buborékokból is, ez igen hasznos tud lenni egyes esetekben. Felszíni lélegzés közben természetesen akrobatikus elemekkel tarkított ugrásokat is kivitelezhetünk, mint ahogy az egy realisztikus delfinszimulátortól elvárható, de akár tartósan is a felszínen tartható állatkánk a "farok-járás" segítségével. Ez úgy történik technikailag, hogy az orrát kidugva a vízből elkezd csapdosni a farokuszonyával, s eképpen kiemelkedve a vízből körülnézhetünk vele, vagy akár nagyobb távolságok megtételére is késztethetjük őt. De erre is, meg minden fontosabb mozdulatra kiokít minket egy öregebb delfin a játék elején, úszkálás, fordulás, fékezés és hátrálás, táplálkozás, hogy a legfontosabbakat említsem. Ecco irányítása engem leginkább valamiféle lebegni is képes repülőgép (vagy helikopter) mozgatására emlékeztetett, és végül is közeli hasonlat van az égi madarak szabadsága és a vízlakóké között. Sőt egy halnak előnye is van, mert nem kell állandóan csapkodnia az uszonyaival, hisz ott a víz felhajtóereje. Az előbb táplálkozást írtam, de ezt ne úgy értsétek, hogy Ecconak állandó jelleggel zabálhatnékja van, a halevés csupán gyógyító funkcióval rendelkezik sérülés esetén. Sőt, ha a delfint megszúrja egy csalánozó medúza, akkor célszerű gyorsan "gyógyító" halat enni az állandósuló egészségromlás megállítása végett. Máskor azonban kerülni kell ezt az étrendet, mert ez a hal (sárga színű, lassú) mérgez maga is, a pirosakkal pedig távol tarthatjuk a kéretlen érdeklődőket. Van még egy speciális jellegű hal, ami világító mivoltából fakadóan kiválóan alkalmas sötét barlangok felderítésére, illetve átjutni ezeken. Hogy hogyan? Nos, Ecco tanulhat speciális énekeket fajtársaitól, ezek egyike a hal ének, ami hatására a "leénekelt" halak követik őt mindenhova – ha nem úszik túl gyorsan. Van ilyen ének teknősbékák hasonló megbabonázására, meg cápák ellen, meg egy ének a ráják irányításra is. De ez még nem minden, mert a speciális énekek mellett különféle képességekkel is felruházható hengeres barátunk. Itt van mindjárt a Power of Vigour, ami úszó erejét növeli meg, segítségével elérhetőek helyek áramlással szemben, ledönthetőek bizonyos sziklák és ellenfeleinkkel szemben is hatásosan használható. Egy hagyományos cápa általában három torpedózással murdál meg, de ha fel vagyunk Vigorral töltve, akkor egy palackorr támadás és megdöglik a beste lelke. A Power of Air duplájára növeli a lélegzetvétel nélküli időtartamot addig, míg rendesen ki nem fogyna Ecco tüdejéből a levegő (ilyenkor ér véget a hatása). Delfinünk szonárját erősíti a Power of Sonar, ilyenkor ellenfelek ellen is kiválóan használható, de akár sziklát is törhet feltuningolt hangradarjával. A valódi delfinek is képesek kisebb halak elkábítására ezen eszközükkel, szóval ez a képesség nem légből kapott fantázia mint a többi speciális dolog. Mi maradt még... A Power of Endurance az egészségünkre van hatással, a Power of Stelath-al pediglen időlegesen érzékelhetetlenné tesz minket ellenségeink számára. Minden ilyen képesség két részből áll, először is meg kell szerezni, majd feltölteni a pályákon található ikonokkal. Ne gondoljuk azonban, hogy ezek valamiféle kényelmi megoldások! A képességek általában egy bizonyos feladat megoldását segítik elő, vagy teszik lehetővé. Szerencsére a dalokkal nem ez a helyzet, azok állandóan a rendelkezésünkre állnak, sőt még gondunk sincs a kiválasztással, mert a delfin helyzettől függően használja őket. Vagyis ha egy cápát szonározunk le, akkor az nem követni kezd el minket... Hm, talán bonyolultan hangzanak az itt leírtak, de egyáltalán nem az! A Kör a halevés/támadás, a Négyzet pedig a szonár (vagy fordítva) és ennyi. Ecco mozgatása az, amit nehezebb megszokni, mivel az X nyomogatásával érhető el a kívánt sebesség, ami azután a gomb nyomva tartásáig állandó marad. Van még gyorsfékezés, lassú hátrálás és hirtelen 180 fokos fordulás is a mozgásrepertoárban, ami végül is kijár egy delfin típusú élőlénynek. Remélem Martin jó képeket rak be **(Igyekezni fog! Martin)**, bár állóképen a tengeralatti látvány nem tudom, mennyire elemezhető. A mozgás teljesen valóságos például, a delfinen érezni, hogy egy áramvonalas izomköteg az egész lénye, fordulás közben pontosan úgy manőverez uszonyaival, mint eleven társai. Találkozhatunk nedves világunkban más delfinekkel is, érdemes mindenkit megszólítani, mert vagy infókkal látnak el, vagy pedig megoldandó feladat elé állítanak. Hasonlóak az info-kristályok is, gyakran vizuálisan megmutatják segítségként, hol és mit kéne csinálni. Na, de a grafikát kezdtem el leírni, ahol végre nem feltűnő a köd effekt, hisz ez a víz alatti közeg egyik legfőbb sajátossága. A távolban feltűnő élőlények realisztikus megformálása révén egyből látni, hogy példának okáért nem egy-két játékos palackorrú kergeti a halakat, hanem cápák köröznek, lustán evezve függőleges farkukkal (a delfiné ugye vízszintes). De vannak bálnák is, mindjárt az első pályán, kikkel ugyanúgy lehet kommunikálni. Az anyabálna elveszett kicsinyét is nekünk kell megkeresni, aki beszorul egy sziklaomláskor, amit egy a "pajzsnak" ütköző alien jármű okozott. S már itt megmutatja a játék, hogy elménket nem fogja pihentetni, mert kiszabadításához más delfinek segítségére is szükségünk lesz. Suta teknősbékák evickélnek a világos felszín alatt, szűk helyeken medúzák lebegnek, és találkozni lehet "normál" cápákon túl a kissé szívósabb pörölyfejű rokonaikkal, és egy nagy fehérrel is – ami egy quest keretein belül elég hamar megeszi delfinünket, ha nem vigyázunk. Sok óra játék után sem találtam semmit, ami amatőrségre vallott volna a készítők részéről a vízi világ megalkotásakor. Bár egy muréna-szerűség gyanúsan nagy volt, de fogjuk rá, hogy azt valami mutáns fajról modellezték. Ezen állatok egy barlang felfedezése közben keserítették delfinem életét, hirtelen kinyúlva rejtekhelyükről. Ugyanitt egy tengeri helyhez kötött csalánozóba is belebotlottam, ami fürtökben











telepedett meg a falakon, de szerencsére a szonárt nem bírva kis időre visszahúzódásra lehetett késztetni őket. Sőt, nagy kagylókat leénekelve azok kinyíltak, s hozzáférhető lett tartalmuk, egy gyöngy, ami végül is mega-energia ha megeszi Ecco, de én még nem hallottam igazgyöngyöt evő delfinekről. Nem baj, szépen néznek ki és ez a lényeg. Megpróbálom összeszedni a gondolataimat, mert most meg elmerengtem a kint tomboló orkánszerű szélviharon. Hiába, év vége van, az ember beteg a bejglitől, várja a holnapi szilveszteri bulit, megnézte a Kisvakond videót (ugye, Adam?), és kiábrándítja a Januári munkakezdés. Ecco közben kerreg nekem a képernyőn felém fordulva, hogy csinálni kéne valamit a cápákkal, akik a szegény másik delfint nem engedik ki a zsákutcából. Pedig ő tudna segíteni nekem a hatalmas nyolckarú polip ellen, akit egy barlang mélyén találtam, de nem bírtam vele egyedül. Kéne inni egy kávét… Hm, ez még csak 9930 karakter, hol van még az előirányzott 13000… Szegény Ecco, komolyan többet érdemel mint a mostani teljesítményem. Ezért hatalommal szólítok fel mindenkit, hogy szerezze be a saját Ecco the Dolphinját, mert jó pár hétre leköti a szürkeállományt! Hatalmas bejárható helyszínek, csavaros és fondorlatos feladatok s rejtvények. És tényleg szép környezetben, ahol még a tengerfenéken is felverhető az iszap, ha közel úszunk hozzá. Kontrasztos, élénk színek mindenhol, ahol nyílt víz van a hátuszonyunk felett, a vízen átszűrődő fény játéka, buborékok, halacskák, elektromos rája a fenékbe fúrva, óriás angolna, hatalmas aligátor, idegenek. Persze ez utóbbiak nem rögvest a kalandok kezdetén, és igen sok idegtépő perc vár ránk a végső győzelemig is. Valahogy engem a sokat emlegetett Tomb Raider harmadik részére emlékeztetett néhol a delfines játék, de csak olyan értelemben, hogy abban is (meg általában a TR-ekben) mehettünk bármerre, és ez kissé nehezítette a pályák teljesítését. Tudom, béna vagyok, de akkor is. Vagy csak nem tudtam kellőképpen ráhangolódni a tengeri emlős kalandjaira? Mindegy, majd meglátjátok a végigjátszásból (vagy ami lesz belőle), igaz az info kristályok és egyéb beszélgetések megkönnyítik feladatunkat. A tájékozódásban segíthet a Select-tel előhívható iránytűforma térkép, így megkereshetőek például az info kristályok és a közelben úszkáló más delfinek is. Én nem igen használtam a játék elején, mert szerencsére a jellegzetes tereptárgyakat könnyű megjegyezni, de talán a nehezebb szinteken szükség lehet rá.



Végül is hogyan is jellemezzem az Eccot? Unikum a játékok között mindenképpen, mivel delfint még nem kellett megszemélyesítenünk 3D-ben, és ha nem lennék jelenleg ilyen punnyatag, biztosan nagy kedvvel menteném meg a földet a gonosz s kíméletlen idegenektől ezzel a kedves állattal – aki a fogasceteken belül a delfinek családjába tartozik, élettartama 20-50 év, előfordul minden forró és mérsékelt égövi tengerben, de igazi hazája az Atlanti-óceán északi része. Csőrszerű állkapcsában mintegy száz fog található, agya viszonylagos mérete s barázdáltsága nagyon hasonlít a miénkre, egyetlen hátrafelé görbülő hátúszója, és vízszintes farokúszója van. Kidomborodó, gömbölyű homloka fölötti légzőnyíláson keresztül lélegzik, bőre szürke és teljesen csupasz, hossza általában maximum 3,6 méter, súlya 150-200 kg. Főleg halakkal táplálkozik, de megeszi a kalmárt és a garnélát is, hallása nagyon jó, ennek és hangradarjának segítségével kutatja fel zsákmányát és térképezi fel környezetét. Csoportosan élő, rendkívül barátságos, tanulékony és játékos vízi emlős.

Kreeee.

Dzson the man





ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

SEGA

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMORIAKÁRTYA 8MB (89KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ JÓL KEZELHETŐ, GONDOLKOZTATÓ JÁTÉK
× CSAK NÉHÁNY JELENTÉKTELEN APRÓSÁG, NEM FONTOS

9.5 pont



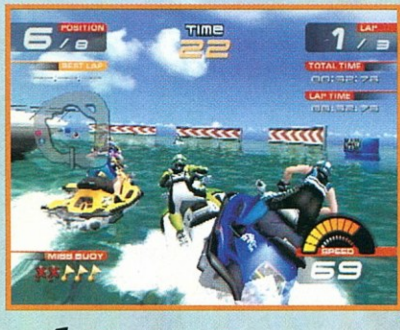
Wave Rally

HULLÁMOK HÁTÁN

A sportjátékok közül én mindig is szerettem a motorcsónakos történeteket, már csak azért is, mert jópofa dolog a vízben bármilyen járművet is vezetni, különösen akkor lehet ezt kiélvezni, ha mondjuk az ember kezébe keveredik egy Jet-ski program, így a Wave Rally tökéletesen érkezett, pont jó időben, mivel a téli időszakban, viszonylag kevesünknek adatik meg az a lehetőség, hogy a jó meleg habokba képzelje magát. Különösen érdemes ezekkel manapság játszadozni, mert ahogy a konzolok tudása nő, úgy javul vizuálisan is a víz látványa, mi ebben a programban egyszerűen bombasztikus. Már-már néhol kicsit idegesítően realisztikus. Jet Ski-vel kell szelnünk a habokat és versenyeket, bajnokságot vagy csak bemutatót nyerni. Először a versenyekről írnék. Itt a klasszikus bajnokiság vagy a játéktermi Arcade mód között választhattok. Ugye nem kell elmondanom, hogy melyik miben különbözik. Beszéljünk inkább róluk kicsit tartalmi szempontból: talán az első igazán szembetűnő hiba, hogy nehéz megtalálni a pályán a helyes irányokat. Az első pár verseny alatt folyamatosan kisodródtam a bójákon túlra, így viszonylag hamar kiestem az első helyért folyó küzdelemből. No, de ez legyen a legnagyobb probléma! Az ellenfelek nem túl hisztisek, nem csapkodják a gépeket nekünk és tényleg csak a versenyre összpontosítva tolják szekereiket. Típushiba szokott lenni ezeknél a játékoknál, hogy a pályák és a nehézségi fokozatok nem arányosak egymással. Magyarul: minél előrébb haladunk a játékban, annál gyalázatosabbnak érezzük tudásunkat, mert az ellenfelek egyszerűen felgyorsulnak és a pályák piszok módon bedurvulnak. No, ebben a történetben szerencsére egyik eset sem reális, tényleg humánusan változnak a tengerben kijelölt útvonalak, lassan de biztosan próbálnak minket egy felsőbb tudáskategóriába áttolni. Nem fogtok dühöngeni, mert igazából nem az ellenfelek gépei gyorsulnak fel, hanem a pályák változnak és az ellenfeleinknek ugyanezekkel kell megküzdeni, függetlenül a tudásuktól. A látványos menürendszer, a jó intró, a sok választható karakter csak pozitív adalék a játékhoz, ráadásul a Freestyle-módban még időtlen időkig ugrálhatunk vízi járgányunkkal. Mindent mérlegre téve, jó program lett ez a Wave Rally, különösen akkor, ha férfi kollégáim egy hölgy karaktert választanak. Hogy miért? Igen, hátulról mutatja a játék a motorokat, és nincs is szebb látvány, mint egy elasztikus nadrágba bújtatott, csurom vizes lányka hátulról...hehe.

aDaM





WAVE RALLY

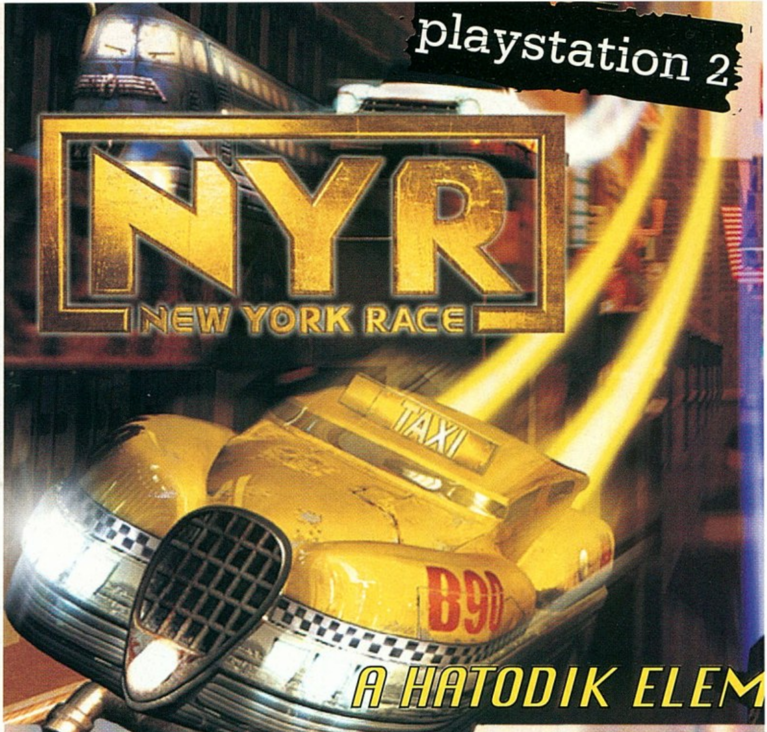
EIDOS

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (215KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ LÁTVÁNYOS ÉS HUMÁNUS
× NÉHA VAKÍTÓAN BECSILLOG A VÍZ

8 pont



A HATODIK ELEM

A Luc Besson féle Ötödik Elem nyugodtan állíthatom, hogy a világ egyik legjobb filmje. **(Ja. Eszed meg elment. Martin)** Azok kedvéért, akik esetleg nem látták, így elöljáróban mindenképp írnék róla pár szót, már csak azért is, mert helyettesítheti a New York Racer-ben az intró funkcióját, mivel az kimaradt a játékból. A közeljövőben járunk, a helyszín New-York. Természetesen az emberiség technikai fejlettsége rége túlszárnyalt minden határt. A kínai éttermek házhoz jönnek, a cigarettákban 75% füstszűrő és 25 % csupán a dohány, ráadásul a világ vége is fenyeget, ám erről nem biztos, hogy a játékban tudomást szereztek . Arról viszont igen, hogy a kocsik már rég nem a földön járnak! No, nem emelkedett hangulatuk készítette őket lebegésre, sokkal inkább annak a ténye, hogy nincs már hely az utakon. New York szövevényes utcáin több száz szinten versengenek egymással a kocsik lebegve, itt kapcsolódunk be a játékba mi. Mert, ahogy azt a cím is mutatja, a NY Racer egy ilyen lebegő-autós versenyjáték. Akik látták a filmet, azonnal vágják, hogy miként is nézhet ki a történet, akik nem, azok viszont szégyelljék magukat jó 25 percig a szoba egyik sarkában, és utána induljanak a videotékába kivenni a filmet. Egyébként nincs nagyon mit írni a játék tartalmi részéről, több versenytípus van, ti majd eldöntitek, hogy melyiket válasszátok. Írnék inkább az irányításról (ehh...visszanézve a hónap játéktesztjeit, szinte mindenhol az irányításokról írok...ez egy ilyen hónap, minden játéknak ez a lényege). Szóval, a legnehezebb része a versenynek a megszokása ennek a fura-lebegő kocsinak. Nagyon könnyen kisodródhattok a pályáról, úgyhogy ne kergessetek illúziókat, valószínűleg nem fogtok nyerni az első 10 verseny alatt. Egyetlen hibaként itt említeném meg, hogy a nehéz irányítás mellett az ellenfelek is túl jók. Kicsit nehéz lesz a pályákat is megszokni, én például kifejezetten eltévedtem a kezdetekben, mert egyszerűen a nagy sebesség mellet nem voltam képes követni a pálya vonalvezetését. Nagyon szerencsére nem lehet eltévedni, mivel a játék villogó lézercsíkokkal leválasztja az egyébként grafikailag gyönyörűen megvalósított város "pályán kívüli" utcáit. Versenyjátékról van szó, minden versenyrajongónak küldeném sok szeretettel, mert jó és emellett kihívás is. Ráadásul ha valaki nagyon szerette az Ötödik Elem képi világát és hangulatát, annak mindenképp bejött az egész függetlenül a nehézségtől, brutális ellenfelektől vagy a nehezen követhető pályától. Én az utóbbi csapatba tartozom, így már lebegek is vissza taxizni tovább!

aDaM





NEW YORK RACE

KALISTO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (125KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON SZÉP STÍLUSA VAN!
× NEHÉZ

8.5 pont

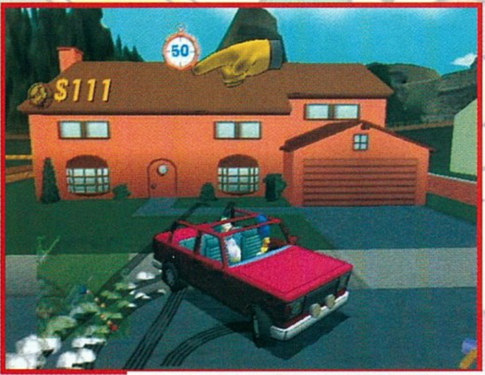


The Simpsons Road Rage

DOH!

Nem tévedés, én elfogult vagyok. Mindkét irányba, mivel nemcsak a Crazy Taxi jött be nagyon, hanem a Simpsons is egyik kedvenc rajzfilmsorozatom volt (egész addig, amíg még valamelyik külföldi műholdas csatornán meg tudtam nézni "eredetiben" és nem kellett ezeket a borzasztó magyar szinkronokat hallgatni). Igazából ebből a két komponensből úgy gondoltam, hogy sikerülni fog összerakni egy olyan játékot, melyben minden passzol és hosszú lejáratú befektetés lehet egy játékosnak. Sajnos azt kell mondanom, hogy csak részben sikerült. Sorolnám a The Simpsons Road Rage pozitívumait. Elsősorban a játéknak a hangulata nagyon a topon van, mivel sikerül a legjobb és leghumorosabb hangokat behúzni a rajzfilmből. A karakterek nagy száma is csak segíti a hangulatot, hiszen szinte mindenkivel találkozhatnak a rajongók a családtól egészen a Hindu árusig **(Ápu. Martin)** a sarki boltban. Mindegyik karakternek megvan a saját autója, amiben (és akkor most jöjjön a játékleírás) a feladat a többi karakter elszállítása a város különböző pontjaira. Igazából röviden ennyi, illetve van még egy Mission-mód, ahol megadott feladatokat lehet kell elvégeznünk egy bizonyos időintervallum alatt. Ez a Crazy Taxi stílusában történik, így szerintem mindenkinek tökéletesen megvan az elképzelése arról, hogy milyen is lehet ez valójában. Nagyon jó ötlet, hogy folyamatosan kapjuk az újabbnál újabb karaktereket attól függően, hogy miként sikerül teljesítenünk a játékban. Egy karakter több szerepben is megjelenik, több autóval, ahogy ezt a sorozatban is néha láthattuk (például Homér nemcsak mint bölcs családfő nyomja a gázt, de pár ezer pont begyűjtése után, már Mr.Plow-ként is használhatjuk, mint hókotró segédmunkás). Ennyit a játék jó részéről, a cikk hátralévő pár sorában rá szeretnék mutatni a negatívumokra. Hölgyek, urak! A Simpsons egy 2D-s rajzfilm és ezt így kéne hagyni! Hiba megpróbálni átültetni ezeket a karaktereket egy 3D-s világba. A pályák kicsit egysíkúak, bár tény, hogy sok helyszínnel vannak összerakva, mégis az ember úgy érzi, mintha nem is egy új pályán vezetne, sokkal inkább a régin, egy új skinnel. A forgalom egyszerűen nevetséges, nem beszélve arról, hogy szinte mindenki képes nekünk jönni, függetlenül attól, hogy mennyire sietünk és mennyire navigálunk ügyesen a pályákon. Van egy kéz, ami folyamatosan mutatja az útirányt, de nem feltétlenül jól. Sokszor előfordult, hogy akkor kezdett el balra mutogatni, amikor baloldalt nem volt más, csak a tűzfal. Egyszóval mindkét oldal képviselteti magát a játékban, így erre sem tudok igazán mit mondani, illetve kicsit talán jobban meg tudom ítélni, mint a Monsters Inc.-t, mert ezt rajongók sem biztos, hogy szeretni fogják, így lehetőleg valahol próbáljátok ki és ha bejön érdemes beruházni rá. Eme írásomtól függetlenül nekem azért bejött. Doh!

aDaM





THE SIMPSONS ROAD RAGE

ELECTRONIC ARTS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-2 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (340KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A SOROZAT HANGULATA OTT VAN!
× KOPPINTÁS, KICSIT EGYSÍKÚ

7.5 pont



Frogger THE Great Quest

BIZTOS EZ, KONAMI?

A Frogger név mindenkinek ugyanazt jelenti – remélhetőleg – a játékos társadalomban. Egy régi arcade játékot, melyben a szerencsétlen főhős egy béka volt, aki mindent elkövetett annak érdekében, hogy sikeresen átjusson az út túloldalára, nem beszélve a kamionokról, krokodilokról és folyómedrekről. Akkoriban a C64-es verzió is igencsak sikeres volt, és idővel mindenkiben kialakult a Frogger-reflex. Ez volt a szem-kéz kapcsolatra alakuló mozgáskoordináció, ami nagyban segített a játék népszerűségében és egyéb játékok végleges világsikerében. Aztán eltelt pár év és, ahogy minden játék, a Frogger is egyszerűen elavult. Nem volt közönsége, nem volt eléggé komplikált ahhoz, hogy külön játékként esetleg egy PC-n is megállja a helyét. Hát, hölgyek-urak! A Frogger hosszú évek tömény várakozása után visszatért és alapjaiban más, mint a híres előd, sőt még azt is mondhatnám, hogy a nevén kívül semmi sem emlékeztet a régi játékra. Ráadásul még azt sem mondhatnám, hogy olyan jól sikerült a program. Alapvetően ismét egy 3D-s játékról van szó, ami leginkább Spyro vagy a Rayman világra emlékeztet, ám egy apró különbség akad eme alkotások és a Frogger között. Sajnos utóbbinak a legrosszabb irányítása van, amivel az elmúlt években találkoztam. Biztos mindenki ismeri azt az érzést, amikor kétszázadszor esik le egy szakadék szélén, miután megpróbál a lehető legjobban a peremre állni. No, ezt szorozzátok meg vagy 3-mal és akkor megkapjátok azt a hibaszámot, amit el fogtok követni. Sajnos szinte egyáltalán nem lehet finoman irányítani a békánkat és ezt leginkább a harmadik küldetés után fogjátok megérezni, amikor már sokkal komplexebb mozdulatokat kell elvégezni, mint addig. Többet kéne a reflexekre hagyatkozni, pontosabban kell ugrálni, lőni. Nagyon idegesítő lesz, előre megígérhetem. Ha ez nem lenne eléggé kellemetlen, még mindig itt lesz a kameraállások hibája, melyek igazán tönkreteszik az amúgy is gyenge játszhatóságot. Mintha mindenhol rossz helyen lenne az a fránya virtuális operatőr. Még szerencse, hogy az L2-es gomb megnyomásával visszaállhatunk a békánk háta mögé, így némileg megmenthetjük az elveszett koordinátáinkat. Kicsit sablonos a játék története is, bár ez lenne a legkisebb gond: a béka meg szeretné találni álmai hercegnőjét, és hogy miért? Ne törjétek a fejeteket, elmondom: ha megtalálja és megcsókolja természetesen királyfivá változik. Ez még nem lenne rossz, de sajnos a nehéz kezelhetőség kicsit megroggyantja a játszhatóságot. **(Sőt, a béka is hímnemű. Martin)** Nem túl mély élmény ez a Forgger és kicsit csalódott is az ember ilyenkor, mert egy nagy múltú programot próbálták áthúzni a jelenbe, és a szép grafika, a jó hangulat mind-mind kicsit elcsúszik a nehéz kezelhetőség miatt. Ettől függetlenül egy próbát megér.

aDaM







FROGGER THE GREAT QUEST

KONAMI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA 8MB (320KB)
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KLASSZIKUS
× ROSSZÚL FELÚJÍTVA

6.5 pont



PLAYSTATION 2 LELTÁR

NASCAR THUNDER 2002

Jéé…ezzel a címmel mintha már találkoztam volna pár hónappal ezelőtt is. Ja persze, csak akkor még sima, mezei PS-en. Mindig is szerettem az EA SPORTS kiadványait, hiszen minden évben elkápráztattak a csodálatos újításaikkal, sőt nem csak, hogy mertek új ötletekkel előállni, de minden géptípusra kiadták az illető platform erejét maximálisan kihasználó változatot is. Ehh, jó erős a mennyezet itt minálunk…szóval félretéve kritikus hangvételemet, én utoljára a FIFA 98-at tartottam maximálisan igényes alkotásnak az EA műhelyéből, azóta nagyon rászoktak arra, hogy minimális változtatással, évente megjelentessék a sorozataik darabjait. Nincs velük komoly bajom, csak éppen magukat járatják le, ha mindig ugyanazt csinálják…mondjuk tökmindegy, hogy én itt jártatom a számat, mert a fanatikusok így is megveszik az újabb megjelenéseket, talán még el is küldenek anyámba, hogy miért gányolom a kedvenc kiadójukat. Nem teszem, inkább nézzük a Nascart. Körözés, benzingőz, robaj, sebesség, indulatok. Ezek a főbb jellemzői a Nascar bajnokságoknak. Az említettek mind meg is találhatóak a programban, éppúgy, mint az eddigiekben, vagy az



előző hónapban teszteltben. A különbség annyi, hogy ez valamivel szebb, játszhatóbb, és több, de ez el is várható a két gép teljesítményét nézve. A lehetőségeink: árkád, karrier, multi, és minden, ami korábban. Nincs vele semmi gond, csak az, hogy már ismerjük. A grafika közepes, nem erőltették meg magukat továbbra sem a fejlesztők, pedig a GT3 letette az alapokat. A játszhatóság megfelelő, a szavatosság úgyszintén. A zene megint langyos, altató, amerikai rock, ez sem okoz meglepetést. Nem tudom, mi kell még az EA-nak, hogy észrevegye magát, és kísérletezzen, meglepjen, valamint újítson? A mostani FIFA után nagyon elgondolkoznék ezeken a dolgokon a helyükben…de ők nem fognak, hiszen még így is megveszik a játékaikat, akkor meg minek???



7 pont

SOCCER AMERICA

Megpróbálom elképzelni a dolgot, hogy is készült el ez a program. A Soccer America magazin tulajdonosa olvasgatott valamit, amikor hirtelen rádöbbent, mekkora biznisz rejlik a focis játékprogramokban. Fel is csapta gyorsan a "Szaknévsort" a megfelelő helyen, és valamiért a Taito volt számára szimpatikus…gyorsan fel is hívta őket, és közölte a kívánságait. A magazin szponzorálja a fejlesztéseket, és a Taito egy sikeres programot alkot. Hát nem is tudom…szerintem ezt nem teljesen így képzelték el. A kész művet figyelembe véve el tudom képzelni, hogy milyen nagy pénzeket fektetett bele az egyik fél, és mekkora erőket a másik. A SA finoman fogalmazva is borzasztó lett, mintha egy MD-s, vagy SNES-es focit nyüstölnénk. Gyenge irányítás, ostoba játékosok, ratyi grafika, és még sorolhatnám. Természetesen minden mód benne van, ami kell, vagyis sima küzdelem, kupák, bajnokságok, stb. Vannak kommentálások is a meccsek alatt, őrjöng a tömeg, lengetik a zászlókat, meg minden, csak az egészet nagyon szegényesen csinálták meg. Nem utálom alapból a focit, csak van egy bizonyos szint, amit már elvárok. Ezt a szintet



ütötte meg annakidején a FIFA 98, a UEFA Dream Soccer, vagy a TIF 2002, és az említettek után elég furcsa egy Soccer America elé leülni, és sokáig játszani vele. Őszintén szólva katasztrófa. Azért írok egy-két pozitívumot is. Tetszett, hogy láthatunk a stadion körül elhaladó vonatokat, villamosokat, meg hasonlókat. Aztán még az is tetszett, hogy egy kicsit visszautaztam az időben a tesztelés alatt. Valahol a Super Nintendo idejében álltam meg, és egy kicsit még elmozdultam az akkori játéktermi masinák felé (öregem, ezek a zenék, amik az SA alatt hallhatóak…). Sajnos azonban ezek a pozitívumok, és azok, amiket esetleg elfelejtettem, mind olyanok,



amik alapján maximum annyit mondhatunk a játékra, hogy "ez már annyira rossz, hogy jó". Nem tudom, hogy ki fog vele játszani, de én nem, az biztos.

3.5 pont

CASPER - SPIRIT DIMENSIONS

A gyerekek örülhetnek, hiszen mostanában elég sok olyan program jelent meg, ami leginkább a fiatalabb korosztálynak szól. Crash, Lego Racers, Jak, és még a kis szellem (Casper) is visszatért a Sony új gépén. Még PS-en



volt már próbálkozás az ő főszereplésével, de azt nem nagyon kedveltem valamiért. Ráadásul még a film sem tetszett, tehát nem rendeztem örömömben hatalmas kerti partit (mondjuk ebben az időben elég érdekes is lett volna), amikor megkaptam az új részt. A történet nem mutat semmi újat, az ősi gonosz megint fenyegeti a világot, vagyis Kibosh, a Sötét Lélek visszatért, és nincs mód a megfékezésére. Vagyis dehogy nincs…itt van a jóságos szellem, Casper, aki a varázslólány, Wendy irányításával legyőzheti a rosszindulatú lényt. A különböző dimenziókon átjutva akadályozhatjuk meg Kibosh-t a győzelmében. Mindeközben természetesen gyűjtögethetünk, küzdhetünk, és hasonlók. Amit rögtön megállapitottam, az volt, hogy a fejlesztőknek egészen jól sikerült mintázni a szellemi mozgást. Játék közben tényleg tudunk azonosulni a szereplővel emiatt, bár azért az elején kicsit hozzá kell szoknunk a furcsa irányításhoz, de sebaj. A hangok nagyon jók, a zenék pedig olyanok, mintha valami komolyzenei alkotást hallgatnánk, látszik, hogy filmes hőse van a programnak. A szavatosság elég jó a stílushoz mérten, és a hangulat is. A grafika jó, de azért nem sokkal van a közepes felett a néhol megjelenő köd miatt. Igazából az egész egy kellemes csalódás volt a számomra, mert sokkal rosszabbra számítottam, de nem jöttek be a számításaim. A gyerekek nyugodtan próbálkozhatnak vele, egy darabig biztos leköti majd őket a Casper. Nem egy kötelező játék, de szórakoztató, és azoknak, akik szerették a filmet, még többet nyújthat.



7.5 pont

VICTORIOUS BOXERS

Kezdek kicsit fáradni…az 576 boltban egyre többen vannak, sok a munka, érezni a karácsonyi őrületet, ráadásul a tesztelésre kapott anyagok között is van néhány olyan darab, amit különben soha az életben nem tennék be a gépembe, de hát muszáj. Ezek közé tartozik a V. Boxing is, ami a nevéből sejthetően egy boksz program. Ilyennel se játszottam sokat idáig, hiszen a Ready 2 volt az egyetlen, amelyik le tudott kötni ebben a stílusban. Nem vártam hasonló teljesítményt a CD behelyezésekor, de azért ennél mindenképpen többre gondoltam. Kezdjük ott, hogy összesen egy egymás elleni (haverral), és egy történetes mód áll a rendelkezésünkre. Ez kevés, de mindegy, gondoltam, hiszen a sztoris



játék még lehet jó. Sajnos nem az…a tréningünk is csak abból áll, hogy le kell vernünk valakit, nincsenek feladatok, csak a tiszta küzdelem, ami hamar unalmassá válik. Valami furcsa volt, és idegesített már az elején, de nem tudtam rájönni, hogy mi az. Aztán felfigyeltem rá, hogy nincs semmilyen életerőcsíkunk, vagy hasonlónk, tehát fogalmunk sem lehet róla, hogy meddig bírjuk a csapásokat. Ehh…nem érdekel, nem foglalkozom vele, mint ahogy a programmal sem tovább. Egyszer mindent ki kell próbálni, mondják…hát kipróbáltam ezt is, de nem kell tovább játszanom vele, és nem is fogok. A grafika egyszerű, és csúnyácska, a hangulat semmilyen, a zenékkel együtt. Szerintem senkit nem fog érdekelni, és ezért nem én leszek a felelős. Én nem haragszom a cégekre, csak azt nem értem, hogy miért nem lehet normálisan kiadni egy programot? Ők is jobban járnának, és mi is…ha a lustaság fájna, a fél szoftvergyártó világ ordítana, és könnyek közt fetrengene…de legalább LÁTNÁM!!!



3 pont



LEGO RACERS 2

Mivel 576 boltban dolgozom, minden nap tapasztalhatom a vásárlók igényeit, és ez igaz a gyerekekre is. Az általános kívánság vagy az agyon ajnározott Harry Potter (Az tény, hogy elismerés annak, aki ráveszi manapság az embereket az olvasásra...de azért örülnék, ha a valódi igényességet, és értékeket megtartanánk a nagy boldogságban. Én például sokkal jobban örülnék, ha az 1984-et ol-



vasná mindenki ekkora buzgósággal, vagy a Legyek urát), vagy a Lego programok valamelyike. Hisztitek, vagy sem, de PC-re közel nyolc fajta van kiállítva a polcra, és a pöttömök sírva könyörögnek értük, miközben a szülők szemlesütve terelgetik ki őket az ajtón. Örültem is, hogy végre kipróbálhatok egy ilyen alkotást, bár nem vártam semmi maradandót, és ezt jól is tettem. Annak idején nem volt szerencsém a Racers első részéhez PS-en, de most már nem is bánom. Teljesen tipikus versenyjáték, amiben fegyverek is vannak, az újítások abban merülnek ki, hogy a pilótánkat, és a járgányunkat mi magunk állíthatjuk össze, valamint, hogy sztori módban társaloghatunk is a kijelölt emberkékkel. Hah...nagy dolog. Az ilyen stuffokból



évente egy tucatnyi megjelenik, de a legtöbbjük a Lego-hoz hasonlóan csak a középmezőnybe kerül, ami az unalmasságig megszokott produktumokat találja. Akik ismerték anno a Mario Kart-ot, vagy a Crash Team Racing-et, azok tudják, hogy mihez lehet viszonyítani, mi az etalon. Az L. Racers-ért sírdogáló ifjak sajnos nem tudhatják miről maradtak le az említettek kihagyásával, de őket nem is fogja ez érdekelni, hiszen remekül meglesznek majd ezzel a programmal is (amiről nem tudunk, az nem fáj), tehát a fiataloknál meg lehet próbálkozni a játék megvásárlásával, de azért nem muszáj. Nem egy kötelező darab, az "hót ziher".

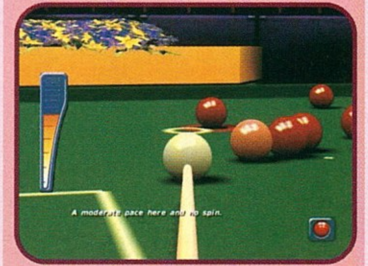
5 pont

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2002

Annak idején, még jó pár évvel ezelőtt, rengeteget jártunk a haverjaimmal biliárdozni, és mindig remekül szórakoztunk. Ugyan nem mi voltunk az asztal királyai, azért a kárpit mindig egyben maradt, és többnyire a golyókat is sikerült bejuttatni a lyukakba. Idővel azonban valakinek családja lett, van, akinek sok munkája, és egyre ritkábban űztük ezt a remek kis sportot. Az előbb igen finoman fogalmaztam, hiszen már két éve biztos nem kerültem az asztal közelébe, egészen mostanáig, hiszen volt szerencsém a Codemasters igen jól sikerült próbálkozását tesztelni. Mit nyújt a program? Rengeteg, hosszú játékot...aki ismeri a sportot, az tudja, hogy néha komolyan el tud gondolkodni az ember egy-egy ütés előtt, ezért időnként már-már a sakkal egyenlő partikat lehet lejátszani. Találhatunk a CD-n kismillió kupát, és nagy neveket, de az utóbbiakkal kapcsolatban megjegyezném azért, hogy akár



mi magunk is összerakhatjuk a profilunkat (na jó, persze előre elkészített sablonokból...). Igazából túl sok hibát nem nagyon találtam, pedig eltöltöttem a játékkal egy kevéske időt. A grafika jó, de szerintem ebben a stílusban nem is ez számít igazán, hanem a hangulat, ami viszont tényleg remek. Szerencsére a program hozza azt az érzést, amit várunk, és ezért rengeteg ideig le fogja kötni azokat a játékosokat, akik majd megpróbálkoznak a megvásárlásával. Ráadásul van egy olyan érzésem, hogy a PS2 Leltárból ebben a hónapban egyedül erre a produktumra érdemes beruházni, és a második, harmadik helyen pedig a Casperre, és a Nascarra. Ez kicsit



szomorú, de a mérhetetlen fikázást még későbbre tartogatom, méghozzá a Hype nevezetű kasszasiker számára...vigyázz, készülj, most jön...

9 pont

HYPE - THE TIME QUEST

És most jöjjön, ami még nem volt... olyan szintre csúsztam le ezzel a játékkal, ami már tényleg szégyenletes.



Az Ubi logó már eleve nem jelzett semmi jót számomra, az azután megjelenő Playmobil pedig már végképpen elkeserített, és ekkor még nem is készültem fel igazán arra a borzalomra, ami később várt. Próbáltam pozitív lenni, meg megértő, meg jóindulatú, meg...hasonlók, de a Hype minden határon túlmegy, mondhatnám...HYPE IGÉNYTELEN!!! Gondolom emlékszik még mindenki a kis Playmobil emberkékre...volt belőle rengeteg fajta katona, amolyan Lego formában. Kiadtak mindenféle sorozatot vadnyugati, középkori, és még ki tudja milyen változatban. Annak idején én is gyűjtöttem a kis emberkéket, de hát az már rég volt kérem szépen, és a nosztalgia sem menti meg ezt a nagy rakás...kupa-



cot. A történet egyszerű, és unalmas, a lényeg, hogy egy varázsló segítségével kerülünk mi ebbe a játékvilágba, ahol harcolhatunk, feladatokat oldhatunk meg, és elsősorban kikapcsolhatjuk a gépet. A grafika...bruha, mit is mondok (Grafikaaa?)...szóval ilyet PS-en láttam utoljára, pedig van egy-két BIT-nyi különbség a két gép között. Az irányítás, és a mozgás szintén kritikán aluli, na meg úgy az egész progi. A legszívesebben adnék rá úgy...NULLA pontot, és azt mondanám, hogy értékelhetetlen, de nem akarom megbántani a rengeteg Playmobil rajongót (A kiket??? Böjtös). Öhömmm, igen...látszik, hogy nem csak a Martin skizofrén. Szóval ez csúcs igénytelen. A V. Boxers-nél leírtakhoz visszatérve megjegyezném (lustaságtól fájdalom, meg hasonlók), hogy az Ubi Soft munkatársainak görcsöktől rángatózó testéhez még oda is mennék, föléjük hajolnék, és miközben beleröhögnék a képükbe, legalább hat mozivászon nagyságú kivetítőn nyomatnám nekik a remekművüket. Csak hogy gondolkozzanak már el egy kicsit.

1 pont

ARCTIC THUNDER

Na, most, hogy ilyen jól kimérgelődtem magam, jöjjön a következő versenyzőnk a "Melyik a legigénytelenebb alkotás?" játékunkban. Az Arctic Thunder a Midway műhelyéből került elő, és egy régóta futó sorozat legújabb része. Még jó, hogy előző hónapban megköszöntem a kiadónak, hogy mellőzi mostanság a program folytatását...legközelebb majd lekopogom. Eddig mehettünk már csónakkal, terepjáróval, meg nem tudom mivel, most a motoros szán lett a kiszemelt áldozat, bár órákon



keresztüli gondolkodás után sem jöttem rá, hogy minek...valahogy nem tudom elképzelni, hogy rajongók ezrei állnak a Midway székháza előtt, és hangosan követelik a következő Thunder epizódot, amit motoros szánokkal akarnak majd játszani. Az igazgató pedig izzadó homlokkal tekint le irodájának ablakából a követelőkre, behívatja a fejlesztőbrigád fejét, és azt mondja neki: "Megcsináljuk nekik, amit akarnak. Legyen kész az Arctic Thunder!". Hiába nehéz elképzelni, mégis megérkezett. Ismét egy akciódús versennyel van dolgunk, de talán még inkább eltüntették a határokat a két stílus között, ami még élvezhetetlenebbé teszi a programot. Hiszen versenyezni szeretnék, de méterenként kilövik alólam a szánt,



vagy öldökölni akarok, de mindig be kell érnem abba a fránya célba...szörnyű ez a bizonytalanság. Ugyan döntsék már el, hogy mit akarnak, mert ez így nem állapot. Még a grafika is gyenge, az irányíthatóságról nem is beszélve. Ez a sorozat egyre rosszabb, nincs mese. Ezennel befejezem végre a Leltárt, és visszavonnám a novemberben írt véleményemet a PS haldoklásáról (Scooby teszt), hiszen a kettes gépre is ömlik a szemét, pedig az még csak most kezd izmosodni. Már csak egy dolgot kérdeznék...ezeket a programokat megveszik az emberek? Mert ha igen, csak sajnálni tudom őket...

Böjtös 'SILVER' Gábor

5 pont



NINTENDO GAMECUBE

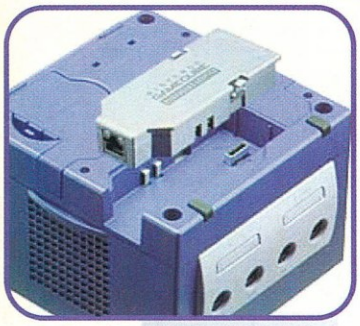
BŰVÖS KOCKA



VOLT...

Volt egy hosszú, hosszú várakozás. Volt egy ideig a misztikus Dolphin (a név ma is tovább él a zöld színű fejlesztői gépek kódneveként), majd hirtelen – derült égből villámcsapás - lett egy GameCube. **(Villám, csak MÁS! Martin)** Voltak elhamarkodott kijelentések: hogy a gép eleve fel lesz készítve a világhálóra, akár a Dreamcast – de csak a bővítés lehetőségét kaptuk. Voltak eleve evidens, beváltható ígéretek: hogy a belső fejlesztésű játékok kizárólag ezen a gépen lesznek játszhatóak (vagy az NCL Corporate Planning részlegének igazgatója, Satoru Iwata úrnak szavaival: "Mi értelme lenne egy új konzolnak, ha a játékosok ugyanazokat a játékokat játszhatnák rajta, mint a többin?"). Voltak ködös, hónapról hónapra változó technikai paraméterek (először a Nintendo Spaceworld 2000 [augusztus 24., Tokió] kiállításon – aztán a Nintendo weblapján, 2001. Május 15.-én az E3 [Los Angeles] alatt) és voltak botrányok. A Nintendo $2000-t kért az amerikai üzletekben a demonstrációs konzolokért – a Sony és a Microsoft ingyen adták a saját gépeiket. Volt egy amerikai és nem sokkal korábban egy kevésbé sikeres japáni megjelenés (rossz időjárás, WTC tornyok, hagyományos tanítási- és munkanap) – és volt a bizonyosság, hogy az 1889-ben alapított Nintendo Corp. Ltd. továbbra is a legnemesebbet és legtisztábbat szállítja majd, ami a videojátékok világában fellelhető. Hiszen a Nintendo üzlet. Hasonlóan a Sony-hoz, a SEGA-hoz, vagy a Microsoft-hoz, üzlet. Jól menő üzlet – az elmúlt tizenkét hónapban a hordozható játékok piaca a teljes iparág bevételének kb. 25%-át vágta zsebre - és komolyan vett üzlet. A kyotoi főhadiszállás szürke falai között a NCL alkalmazottak a játékosokat "ügyfeleknek" hívják. Rideg? Dehogy – tudatos! A Nintendo törődik azzal, amit csinál. Bárki meggyőződhet róla, csak kézbe kell venni azt a legendás kontrollert.





A GAMECUBE TECHNIKAI PARAMÉTEREI

MPU (Mikroprocesszor): módosított IBM PowerPC ("Gekko")
Gyártási eljárás: 0.18 mikronos IBM Copper Wire technológia
Processzor órajele: 485 MHz
CPU kapacitás és IDP: 1125 Dmips (Dhrystone 2.1), 32bit integer és 64bit lebegőpont
Külső busz sávszélessége: 1.3GB / s (csúcs) (32bit címhely, 64bit adat busz 162 MHz)
Belső cache: L1 - utasítás 32Kb, adat 32Kb (nyolcutas); L2 - 256Kb (kétutas)

GPU (rendszer LSI): módosított ATI / Nintendo "Flipper"
Gyártási eljárás: 0.18 mikronos NEC Embedded DRAM
Órajel: 162 MHz
Embedded frame buffer: megközelítőleg 2MB
Fenntartható látencia: 6.2ns (1T-SRAM)
Embedded textúra cache: megközelítőleg 1MB
Fenntartható látencia: 6.2ns (1T-SRAM)
Textúra olvasási sávszélesség: 10.4GB / s (csúcs)
Központi memória sávszélessége: 2.6GB / s (csúcs)
Z Buffer ill. színmélység: 24-bit
Lebegőpontos aritmetikus kapacitás: 10.5 GFLOPS (csúcs) [MPU + Geometria motor + teljes HW megvilágítás]
"Valódi" teljesítmény: 6 ~ 12 millió poligon másodpercenként (csúcs)
Teljes rendszer memória: 40MB
Központi memória: 24 MB MoSys 1T-SRAM, megközelítőleg 10ns fenntartható látencia
Audio memória (A-memória): 16MB (81 MHz DRAM)
Képfeldolgozó funkciók: Köd, szubpixel-élsimítás, 8 hardver fényforrás, alpha blending, Virtual Texture Design, multi-textúrázás, bump-mapping, environment mapping, MIP mapping, bilineáris / trilineáris / anizotrópikus filterezés, valós idejű hardver textúra-tömörítés (S3TC), valós idejű Display List dekompresszió, HW 3-line deflickering ("remegéselvonó") filter.

A rendszer LSI-be épített hangfunkciók:
Hang processzor: módosított Macronix 16bit DSP
Utasítás memória: 8KB RAM + 8KB ROM
Adatmemória: 8KB RAM + 4KB ROM
Órajel: 81 MHz
Teljesítmény: 64 szimultán csatorna, ADPCM
Mintavételezés frekvenciája: 48 KHz

Meghajtó: CAV (Constant Angular Velocity)
Átlagos elérési idő: 128 ms
Adatátviteli sebesség: 16 Mbps ~ 25 Mbps
Adathordozó: A Matsushita (Panasonic) optikai technológiáján alapuló 8cm-es Nintendo GAMECUBE lemez ("mini-DVD")
Tárolókapacitás: megközelítőleg 1.5 GB

Kimenetek és bemenetek:
Kontroller csatlakozók száma: 4
Digicard (memóriakártya) csatlakozó: 2
Analóg AV kimenet: 1
Digitális AV kimenet: 1
Nagysebességű soros port: 2
Nagysebességű párhuzamos port: 1

Méretek: 150mm (szélesség) x 110 mm (hosszúság) x 161 mm (magasság / mélység)

Forrás: The Official Nintendo GAMECUBE Hardware Overview Documentation.







A Japánban és az Egyesült Államokban 2002. január 1.-ig megjelent játékok teljes listája

All-Star Baseball 2002 [1]
Animal Forest Plus (Doubutsu no mori) [2]
Batman Vengeance [1]
Crazy Taxi [1]
Dave Mirra Freestyle BMX 2 [1]
Extreme G3 [1]
FIFA 2002 [3]
Luigi's Mansion [3]
Madden NFL 2002 [1]
NFL Quarterback Club 2002 [1]
NHL Hitz 2002 [1]
Pikmin [3]
The Simpsons' Road Rage [1]
Sonic Adventure 2 - Battle [2]
SSX Tricky [3]
Star Wars - Rogue Squadron II: Rogue Leader [1]
Super Monkey Ball [3]
Super Smash Bros. Melee (Dairantou Smash Brothers DX) [3]
Tarzan Untamed [1]
Tony Hawk's Pro Skater 3 [1]
Universal Studios Theme Park (Universal Studios: Japan) [3]
Wave Race: Blue Storm [3]

1 - csak USA, 2 - csak Japán, 3 - mindkét régió

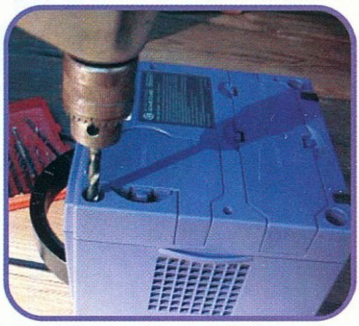




VAN...

Van itt a szerkesztőségben egy apró, "fűszernarancs" színű kis kocka. Becsomagolva is kisebb, mint az Xbox kicsomagolva. Van benne négy csavar, amit hétköznapi halandó a hagyományokhoz hűen csak speciális felszereléssel képes eltávolítani (lásd Game Bit kulcs, forgalmazó: Lik Sang, ár: $15). Szétszerelve, van benne egy alaplap (ami méretét tekintve nem nagyobb, mint egy hagyományos CD tok), rajta csücsül a "Gekko" processzor. Az IBM fejlesztette CPU gyakorlatilag a korábbi, PowerPC 750 RISC egy 50 új utasítással felvértezett változata – méretét tekintve azonos a DC Hitachi SH-4-es processzorával. Az egyik legfontosabb módosítás, hogy a 64-bites lebegőpontos egységet "kettészelték" – így a GC minden ciklusban két 32-bites (lebegőpontos) műveletet tud elvégezni. Van egy technikai dokumentáció, amire a fejlesztők látszólag folyamatosan fittyet hánynak: az ott említett 6 ~ 12 millió poligon per másodperc teljesítménynek már a Rogue Squadron is ellentmond, hiszen standard 12 milliós teljesítménnyel dolgozik (a készítő Factor 5 szerint a GC bármikor "kivágja" a 20 milliót minden szekundumban - egyetlen X-Wing modell [egyenesen az Industrial Light and Magic modellkönyvtárából] 34,000 poligonból áll a pilótával együtt). Van az alaplapon egy "Flipper" feliratú, a NEC kyushui, kilences számú fabrikájában sorozatgyártott GPU (szerény 51 millió tranzisztorral, a "Nikkei Electronics" c. lap értesülése szerint), ami az S3TC textúratömörítésnek köszönhetően 6 MB 24-bites felületet képes az 1 MB-os cache-be tuszkolni (6:1 kompresszió). Van egy WaveBird névre hallgató, zseniális kontroller, aminek a tervezését maga Miyamoto felügyelte (a "drótnélküli" változat még várat magára). Vannak játékok aranyos, 8cm átmérőjű lemezeken és vannak vörös, kialvatlan szemek. A kereskedőknél már vannak átalakítók, ha valaki esetleg a PS vagy a PS2 perifériáját szeretné használni az egyszerű, de nagyszerű gyári helyett (Cube Joy Box névre hallgat és természetesen támogatja a vibrációt). Van memóriakártya (vagy hivatalosan: Digikártya), ami 59 blokkos (512 KB). December 14. óta van GC - GBA összekötő kábel is (1,400 yen; $11), amit annak idején a Flippin' Kirby-vel mutattak be: az első, a GBA-t maximálisan kihasználó játék az Animal Forest+ (bár bennünket igazán a játékba épített NES "emulátor" nyűgözött le a maga kis "Mike Tyson's Punch Out!!" replikájával (a GBA használható egyébként kontrollerként is). Van egy széles mosoly Csipi arcán. Az olvasónak pedig vannak tesztek – minden egyes játékról, ami a kezünk ügyébe került.





LESZ...

Lesz egy európai megjelenés, amiről még senki nem tudja, mikor lesz. Legutóbb március 15. volt, aztán május lett belőle – persze pontos dátum nélkül. A világsajtó felkapta az MCV kereskedelmi lap értesülését, miszerint a kiadás egészen szeptemberre tolódhat. Reméljük ez nem így történik majd (az MCV annak idején a PS2 kiadás körül is rémhíreket terjesztett, meg nem nevezett forrásokra hivatkozva – akkor szerencsére nem lett igazuk). Lesz egy nem is olyan éles filozófiaváltás; hisz az általános nézet, hogy a Nintendo a fiatalabb korosztálynak készíti a játékait, fundamentális félreértés - "Mi nem készítünk játékokat a gyerekeknek, – egyetlen Mario se készült kifejezetten az általános iskolásokat célozva – de nem készítünk játékokat a huszonéveseknek sem. Mi az egész családnak készítjük a játékainkat, korra és nemre való tekintet nélkül." – állítja Shigeru Miyamoto. Aki valaha vette a fáradságot, hogy leüljön egy kicsit az epikus Ocarina of Time vagy a hihetetlen Super Mario World 2 mellé, jól tudja ezt. Mégis – ami lesz, az a Nintendo húsz éven át kultivált családbarát image-ének antitézise – Eternal Darkness: Sanity's Requiem és Biohazard (Resident Evil) sorozat. Míg az előbbi H.P. Lovecraft munkásságát fecskendezi (sokadszor) a horror-vérkeringésbe, az utóbbi maga a horror zsáner – kizárólag GameCube-on. Lesz felújított Resident Evil már márciusban, lesz Resident Evil 0 (az egész – jelenleg tetralógia - előzménye) év vége felé; lesz Resident Evil 4 (a hatodik rész) 2005 elején... és közben az összes eddig megjelent epizód direkt konverziója. Shinji Mikami szerint a Capcom részéről ez csupán a kezdet. Lesz kalózos Galleon: Islands of Mystery a Tomb Raider szüleitől, száguldozós Mario Kart, halálos Bond ügynök Tűz Alatt és verekedős SoulCalibur 2 a Namco gondozásában. Lesz Starfox folytatás és Perfect Dark Zero. Jön a "Drágán Add az Életed", a Mario Sunshine, a Duke Nukem Forever; jön a Metroid Prime és az EA körmére nagyot csap majd az 1080 Snowboarding 2. Lesz 64MB-os Panasonic SD memóriakártya az örök elégedetlenkedőknek. Nagyon sok minden jön és nagyon sok minden lesz... köztük az új Zelda is. Új Zelda, ami már a bejelentésekor (Nintendo Spaceworld 2001, augusztus 23., Tokyo Big Sight) hatalmas vihart kavart zseniális, rajzfilmszerű grafikájával. Új Zelda – annak a Zeldának a folytatása, amelyik 39 nap alatt vált az USA legeladottabb játékává 1998-ban; amelyik 6 hét alatt $150 milliót kasszírozott; amelyikből 1999 augusztusára már 7.1 millió darabot adtak el. Annak a Zeldának a folytatása, amit OLYAN NAGYON szeretünk. Hogy mi lesz még?

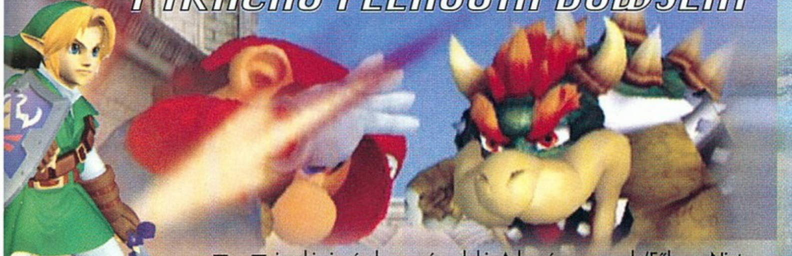
Lesz 576 Konzol és a lapban lesz GAMECUBE.

reiker@eigo.co.jp



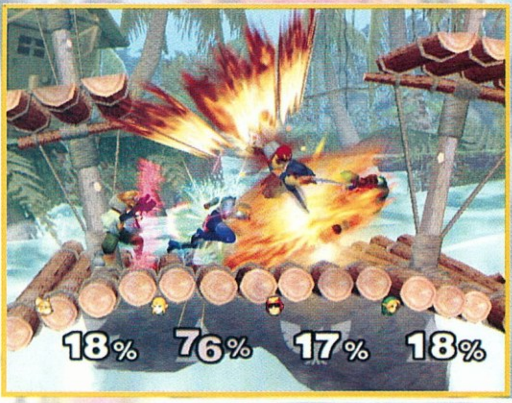
SUPER SMASH BROS. Melee

YOSHI LEVERTE MARIÓT, PIKACHU FELRÚGTA BOWSERT



Vajon ki vinné el a pálmát, ha lehetőségünk lenne összeengedni az őrjöngő Mario-t, a vadállattá vedlett Donkey-val? És mit szólnál egy Pikachu-Link meccshez? Vagy egy Kirby vs Peach bunyó? Nos, a Super Smash Bros-ban ezt megtehetjük, sőt még többet is! Ismét egy tipikusan csak a Nintendóra jellemző őrülettel állunk szemben, természetesen csak GameCube-on! Úgy látszik a fentebb boncolgatott témák másokat is érdekelték a Nintendónál, ezért készítettek egy játékot, amiben ezt totálisan kipróbálhatjuk. Tehát azt már az elején leszögezhetjük, hogy (egy nem mindennapi) 3D-s verekedős játékkal állunk szemben, amiben Nintendo hősök a főszereplők. Alapban, ha jól számoltam meg 14 karakter közül választhatunk, ehhez jön még a későbbiekben 11 titkos ember, így jön ki a bűvös 25-ös szám, ugyanis ennyi harcost tartalmaz a program. Itt van mindenki, aki egy kicsit is számított valaha a Nintendo (például: Bomba, Yoshi, Mario, Toad, a Star Fox-ból a róka) illetve a Rare (például: Donkey, a Balst Corps-os fickók) játékokban. A harcos szó kicsit itt új értelmet kapott, hiszen a gyengébb nem képviselői akár választhatják a Marioból már jól ismert királykisasszonyt is. Mindegyiküknek sajátos harci stílusa, speciális mozdulatai és kombói vannak, meg persze beszarás hangjaik. Az irányítás könnyen elsajátítható, nem egy ördöngösség. Ami igazán megkapó az anyagban a szereplőkön kívül, azok a bunyók helyszínei! Elképesztően ötletes helyszíneken verekedhetünk, amik mellesleg nagyon is jól néznek ki. A kemény magnak (Főleg a Nintendo 64-eseknek) ismerős lesz szinte az összes valahonnan. Példának okáért megküzdhetünk a Start Fox-ból ismert űrhajón, a Mario-ban terpeszkedő kastély tetején, vagy akár egy képzeletbeli Pokemon arénában is, esetleg megszentségtelenítenéd egy késő esti bunyóval Hyrule templomát? Csak most, és csak ma, azt is megteheted! Ha ehhez hozzávesszük e rengeteg játékmódot (a hagyományos bunyótól, a klasszikus oldalra scrollozódón át, a legkülönfélébb két, három, és négy játékos lehetőségekig), elkönyvelhetjük, hogy ez a stuff is kötelező darab, ha már egyszer egy GameCube figyel a TV-d alatt! És amennyiben azt gondolnád, egyedül játszva nem tart hosszan az élvezet, elárulom, hogy az anyagban tonnányi titok, behozható szereplő, pálya, és trófea van elrejtve, amit külön meg is nézhetünk. Sőt hogy ne váljon a folytonos bunyó monotonná, különböző mini és aljátékok színesítik a menetek közti szüneteket. Ne hagyd ki.

CSIPI M LEE





SUPER SMASH BROS MELEE

NINTENDO

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA (11 BLOKK)

✓ HATALMAS AZ ÖTLET
× NEM ELÉG EXTRÉM

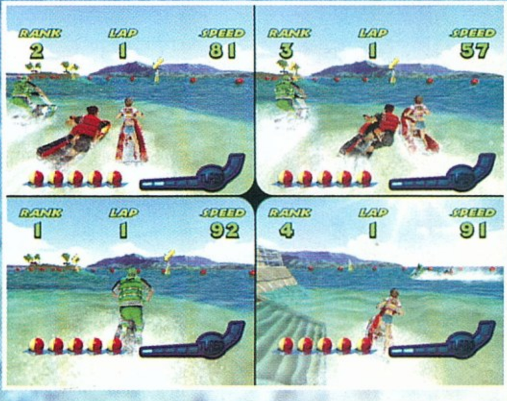
9 pont



NAGY KÉKSÉG + VIHAR + VERSENY

WAVERACE BLUE STORM





Nagyon rég volt már, amikor igazán elámultam egy játék grafikáját meglátva. Hiába a PS2, vagy a DC relatíve nagyon szép grafikája, mégis mindig hiányoltam valami kis plusz látványosságot, amitől tényleg leesik az ember álla és dob egy hátast. Ezt a kis pluszt most megkaptam, mióta hazahoztam a GameCube-ot. Hatványozottan megkaptam, és ez leginkább ennél a játéknál csúcsosodott ki. Az előzetes screenshotokat nézegetve el sem akartam hinni, hogy valami lehet ennyire szép, mozgás közben is, és néha még most sem akarok hinni a saját szememnek. Elképesztő! Hihetetlen! Az N64 megjelenésekor a Nintendo a Waverace 64-gyel kápráztatott el minket, megmutatva általa, hogy valójában mit is tud a gépük, most pedig itt a GameCube és szinte vele együtt dobták piacra a WR 64 folytatását is a Blue Storm-ot, mintegy ezzel is megmutatva a gép technikai adottságait. Az alapszituáció maradt a régi, azaz gyönyörű tájakon (vizeken) kell nyeregben maradnunk, azaz jet ski-znünk, viszont olyan grafikai javulás tapasztalhatunk, amilyet még konzolon nem láthattunk. Azt ugye senki nem vitatja velem, hogy a vizet, ezt az összefüggő, állandóan véletlenszerűen mozgásban lévő, hatalmas dinamikus tömeget a legnehezebb ábrázolni egy játékban, de azt garantálom, hogy ilyen mesteri szinten még soha nem sikerült senkinek egyetlen játékban sem, sőt még CG filmben sem. Hihetetlen, elmondani igazából nem is tudom, látnotok kellene, ahogy hullámzik, tajtékzik, megtörik a sziklákon, ahogy a jet-ski csíkot húz benne. Vagy ha épp szélcsend és nyugalom van, lelátni a sekély óceán sziklás köves fenekére, és gyönyörködhetünk a víz alatti flórában és faunában. Ha tényszerűek szeretnénk maradni (ki szeretne?), összesen ötféle "vízmodell" található a játékban a csendestől, a viharosig. Nyolc különböző tulajdonságokkal rendelkező versenyzővel vághatunk neki az ötféle játékmódnak, amiből a játék gerincét ismét a bajnokság adja. A pályákat nem fogjuk megunni, hiszen majdnem húszféle alternatív útvonal található a játékban. Megmaradt a bójás rendszer is, azaz nem elég csak körözni a pályákon, hanem a színes bójákat is kerülgetnünk kell, nehezítésképpen. Öt bója elhibázása után automatikusan diszkvalifikálnak minket, viszont a sikeres bójakerülgetésért cserébe növekszik a turbónk. Új és látványosabb trükköket is kivitelezhetünk, a már ismerteken felül. Könnyen játszható, magával ragadó program a Blue Storm, kisebb baráti társaságok nagyszerűen fognak szórakozni vele a hideg téli estéken (ugyanis van négyjátékos mód, és még így sem esik 30 alá a képfrissítés), mert nagyon átjön a tengerpart, a napsütés, és a víz a képernyőről.

CSIPI M LEE

WAVERACE: BLUE STROM

NINTENDO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1-4 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA

✓ GYÖNYÖRŰ ÉS A TÖBBI
× KEVÉS TARTALMI ÚJÍTÁS AZ N64 VÁLTOZATHOZ KÉPEST

9.5 pont



AZ ERŐ A KOCKÁBAN VAN!

STAR WARS ROGUE LEADER

ROGUE SQUADRON II

A tesztelés kezdetekor még erősen gondolkoztam azon, hogy egy poénos bevezetőt írjak a játék elé, amiben a világűr irodalmának, és a Kozmikus Konzol sötét jeti lovagjának Martint jelöltem volna ki, akit végigkergettem volna a "teja" vadászgépével együtt a galaxison, de aztán később meggondoltam magam. A kis novellácskákat és bevezető rizsákat inkább meghagyom a zöldfülű kollégáimnak, és én inkább megpróbálok a tényekre szorítkozni, és érdemi információhalmazzal ellátni titeket. Elöljáróban viszont annyit még elmondanék a tesztelésre kapott GameCube játékokról, hogy némelyiket japán, némelyiket USA verzióban kaptuk meg, tehát lehetséges, hogy az európai PAL-os verzióban lehetnek eltérések, ahhoz képest, amit a cikkekben olvastok, ezért tehát már most elnézéseket kérem, de erről nem én tehetek. Az első pár óra játék elég volt, (de talán annyi nem is kellett hozzá, inkább csak néhány perc) hogy megértsem, miért is vitte haza a GameCube-ja mellé miden újdonsült kockatulajdonos a Start Wars: Rogue Leadert! A Factor 5 fejlesztőbrigádja kitett magáért, és a Lucasarts-szal karöltve egy elképesztő Star Wars játékot hoztak össze! Pedig a téma nem mai, a film már két évtizedes, és játékok is már tucatnyi jelent meg az idők folyamán. Emlékszem, amikor az 576 KByte oldalain még az X-Wing, meg a Tie-Fighter voltak az aktuális sztárok, és mindenki hasra esett a (akkor annak számító) gyönyörű grafikája előtt. Azt viszont ki merem jelenteni, hogy egyetlen egy Star Wars játék sem közelítette meg a mozivásznon látottakat annyira, mint a Rogue Leader. Nem szeretek azzal a közhellyel dobálózni, hogy filmszerű grafika, így meg úgy, de látványilag, amit ez a játék nyújt, az szinte teljesen megegyezik a filmben látott gigantikus űrcsatákkal! Egyébként a játék történetéhez hozzátartozik még az is, hogy volt már előzménye méghozzá a kistestvéren (N64), Rogue Squadron címmel, és szép sikereket ért el az előd is. Bár a két játék grafikája ég és föld!



© 2001 Lucasfilm Ltd. & TM. All Rights Reserved.

STAR WARS TRILÓGIA

A játék nem egy különálló összefüggő történetet dolgoz fel, hanem különböző kis mellékvágányokról lebbenti fel a fátylat, amik persze tökletesen logikusan és szervesen kapcsolódik az a trilógiához, ráadásképpen még a legnagyobb csatákat (például a Hoth-on, Endoron, a Yavin-on) is mind lejátszhatjuk. Ez a felépítés nekem nagyon tetszett, mert azon kívül, hogy a leghíresebb űrcsatákban részt vehetünk, még egy csomó elvarratlan szálat felgöngyölíthetünk, és a történet homályosabb részeire is fényt deríthetünk. Mindezt sikerült úgy összehozniuk a készítőknek, hogy egyetlen egy logikai buktatót sem fedeztem fel a történet során. Hasonlóan a Rogue Squadronhoz, ismét a Zsivány Osztag (ez hivatalos magyar fordítás, maradjunk tehát ennél a továbbiakban) vezetését vehetjük át, és velük üldözhetjük végig a teljes világűrben a birodalmiakat. Minden ismert űrhajó pilótafülkéjébe beülhetünk – X-Wing, A-wing, B-Wing, Y-Wing, T-16, Hósikló, stb. –, aztán miután végigvisszük a játékot, még néhány speciális titkos gép is behozható.

X-Wing (X-Szárnyú)

A játék egyik legjobban használható gépe, erős és gyors is. Hasonlóan a filmhez, a két pár szárnyat itt is szét lehet nyitni X alakzatba, nagy előnye, hogy a hátul helyett kapott R2-D2 típusú robottal, ha már nagyon leamortizálódtunk, fel lehet javíttatni zöldre a páncélunkat. Négy lézerágyúval és hat proton torpedóval van felszerelve.

Y-Wing (Y-Szárnyú)

Elég lassú egy darab, viszont rendesen meg van pakolva nehézfegyverzettel, büntetésre kiválóan alkalmas. Nevét a pilótafülke melletti két hajtóműből adódó formából kapta. Szintén lehet egyszer javítani a páncélzatán. Alapban dupla lézerrel rendelkezik, ezen kívül magával vihet még 20 proton bombát, és van rajta egy Ion ágyú is.

A-Wing (A-Szárnyú)

A galaxis egyik leggyorsabb vadászgépe, köszönhetően a különlegesen erősre fejlesztett utánégetőjének. Kicsit ugyan labilis az kezelhetősége, de mindezt bőven kárpótolja a sebessége. Dupla lézere és 20 duplatüzelésű rakétával van felcsumázva.

B-Wing (B-Szárnyú)

A Yavin bolygó utáni csata után fejlesztette ki ezt a vadászt Ackbar admirális, alapnak az Y-Szárnyút vette és azt próbálta meg feljavítani. Láthatóan sikerült is neki, hiszen jóval gyorsabb az elődjénél, és hozzávetőlegesen ugyannyi fegyvert cipelhet magával (persze egy X-nél még mindig lassúbb). Három lézerágyú, 12 proton torpedó, és egy ionágyú teszi igazán rombolóvá.

Ezek lettek volna az általánosan választató gépek. Küldetéstől függően kipróbálhatjuk majd még a Hósiklót (A Hoth bolygó felszíni csatájában), a T-16 Skyhoppert (a Tatooine tréningpályán), a Cloud Cart (a Bespini felhőkarcolók között), majd a játék vége felé még átülhetünk néhány birodalmi vadászgép ülésébe is! Igyekezzünk mindig a küldetés típusának megfelelőt kiválasztani, ez nagyban megkönnyíti majd a pálya teljesítését. Ellenfelekből sem fogunk hiányt szenvedni, az alap Tie vadászoktól kezdve Tie Bombázok, Csillagrombolók, különböző lépegetők, lézer és ionágyúk, és a Halálcsillag 1-2 is megpróbál majd borsot törni az orrunk alá. Ami igazán megfogja az embert játék közben az az atmoszféra és a hihetetlen grafika. Egyetlen egy játékban sem sikerült még ilyen részletességgel és élethűséggel visszaadni a film jelenetei. Nem spóroltak a poligonokkal sehol a készítők, a csillagrombolók, a Halálcsillag végre méretarányos a vadászgépekhez képest. Elképesztő érzés ezek mellett a gigantikus méretű objektumok mellett elrepülni, miközben száz meg száz lézernyaláb cikázik a közvetlen közelünkben! És akkor ott van az a rengeteg ellenséges és szövetséges gép is, akik tőlünk függetlenül gyilkolják egymást! Hihetetlen hogy mennyi mindent mozgat egyszerre a Cube, és mindezt úgy, hogy egy pillanatnyi lassulás vagy akadás sem érzékelhető játék közben. (Na jó, néha érzékelhető. De ezt inkább észre sem vettem. Mert a játék mesés, és én nem vagyok egy szőrszálhasogató típus.) A legszebbek mégis a robbanások, írhatnám hogy teljesen filmszerű az effektus, de ez egyszerűen jobb, szebb, látványosabb, mint a filmben valaha is volt. És mindezt valós időben generálja a gép! A hangokat igazából meg sem kellene említenem, hiszen egy az egyben a filmből lettek kiollózva, szintúgy, mint a zenék is, tehát ebbe nem nagyon lehet belekötni. Az irányítást mindenki kedve szerint variálhatja az Options-ben, itt találhatunk még néhány hasznos beállatási lehetőséget (mint például: a követő kamera nézet, célkereszt, stb. bekapcsolása), ezeket rakjuk mind On-ra, nagyban megkönnyíti a melót. A Special Features-nél rengeteg érdekes dolog között mazsolázhatunk, kár hogy ezek többsége csak akkor nyílik meg, amikor már teljesítettük a játék bizonyos százalékát. Ezekhez minél több bronz arany, ezüst, vagy bronz medált kell megszereznünk. Ilyeneket a pályák után kapunk, miután a gép értékelte a teljesítményünket. Természetesen a legjobb az arany medál, viszont ezt a legnehezebb előhozni, néhány küldetésben pedig szinte lehetetlen. A gép egyébként a következőket veszi figyelembe az értékelésnél: idő (mennyi idő alatt teljesítettük az adott pályát, van egy időlimit is, amit átlépve már le is mondhatunk az aranyról), elpusztított ellenfelek száma (evidens, hogy igyekezzünk minél többet), Pontosság (lövéseink hányad része nem talált célt), szövetségeseink elhalálozása (hány velünk együtt harcoló tagot hagytunk kinyíratni), életveszteség (hány életet vesztettünk a pályán). Végül a komputeres célzó rendszer használata (néhány küldetésnél abszolút tilos használni ezt, de legjobb, ha egyik pályán sem nyúlsz hozzá); egyébként ez a célbefogó rendszer nagyon hasznos kis találmány, kár hogy használatakor általában csökken az esélyünk az aranyra. Helyette inkább érezd az erőt magadban, és hagyatkozz a megérzéseidre! Nagyjából ennyi kiindulásnak elég, az irányítás és a képernyőn található kijelzők (pajzs stb.) szerintem eléggé egyértelműek. Ha jól figyeltem meg az aranymedálok megszerzésébe nem számít ugyan bele, de néhány pályán fel lehet szedni titkos dolgokat (például a halálcsillagos pályán jobb pajzsot, vagy erősebb lézert a Hoth csatás pályán). Ezeket csak nagyjából írom le, próbáld megkeresni őket. A különböző medálokért pontok is járnak, ezekért kapjuk meg a titkos küldetéseket és a titkos hajókat is. Véleményem szerint, ha már rászántad magad egy GameCube megvásárlására, az első három beszerezendő játékban legyen benne a Star Wars Rogue Leader, nem fogod megbánni.

A PÁLYÁK

1 - Training Mission: Tatooine Training

A már ismerős homokdűnék között kell egy kicsit gyakorolnunk, elsajátítva ezáltal az irányítás minden csínját-bínját. Nyerjük meg a versenyeket Biggs és Wedge ellen, majd fél perc alatt vadásszunk le nagyjából ötven buckapatkányt, végül keressük meg az elrejtett objektumokat (Banthák, Jabba palotája, és a lezuhant Tie vadász Mos Eisley-ban többek közt). Van egy-két rejtett bonusz dolog is a pályán, például C3-PO-val is találkozhatsz, ha elég ügyes vagy. De rajta kívül megtalálhatod még R2-D2, a lezuhant mentőkabint, és egy hatalmas sárkány csontvázat is

2 - Mission 1: Death Star Attack

Rögtön a mélyvízbe dobnak minket a készítők, hiszen az első éles küzdelem, a Yavin melletti Halálcsillag elleni csata lesz, tudjátok amivel a Csillagok Háborúja véget ért. Az ellopott tervrajzok alapján a lázadók egyetlen egy gyenge pontot fedeznek fel a hatalmas űrállomáson, egy kicsiny szellőzőjárat, az egyik kanyonszerű járatban, ami egyesen a reaktorhoz vezet. Most jön igazán jól, hogy az előző pályán buckapatkányokra vadászhattunk! A Hatalmas monstrum felszíne felett lavírozva rengeteg TIE vadász és lövegtorony próbál meg minket elintézni, bár hogy az első pálya ne legyen túl nehéz, egyelőre még eléggé gyengén céloznak. Pusztítsuk el a tornyokat és a vadászgépeket is, majd a megfelelő járatban végigcikázva, nyomunkban a TIE Advanced-et vezető Vader-rel, a proton torpedókkal robbantsuk fel a Halálcsillagot. A végén, a Millennium Falcon is besegít, akárcsak a filmben. Az arany medálért többek közt, 6 perc 5 másodperc alatt 91 TIE vadászt kell leszedned, fedélzeti komputer használat nélkül. Az alakzatokba rendeződött Tie vadászok közül sose a vezért szed les először, mert akkor szétszélednek. A bonuszt elég nehéz megtalálni, viszont a felfejlesztett pajzs a későbbiekben jól jön.

3 - Mission 2: Ison Corridor Ambush

Másodjára egy a Hoth bolygón található új lázadó bázisra tartó konvoj fedezése lesz a feladatunk, kezdéskor nézzünk körül a törmelékeknél, valahol lesz egy négyzet alakú lyuk, ezen berepülve megtalálhatjuk az erősebb proton torpedókat. Ezek után ideje felvenni a harcot a csapatostul támadó Tie vadászokkal. Ne felejtsük le, hogy a teljes konvojnak nem, de a kiemelt fregattnak mindenképp életben kell maradnia. Elvileg az összes ellenfél levadászása után befejezettnek nyilváníthatjuk a pályát. Az arany medálhoz nem szükséges 100%-osnak lennünk, példának okáért két szövetségest is elveszíthetünk, és a komputert is leterhelhetjük 72%-ig.

4 - Mission 3: The Battle of Hoth

A lázadók bázisát felfedezte néhány kutaszdroid, a birodalmi egységek már megkezdték az előkészületeit egy bolygófelszíni invázióbnak, a szövetségeseknek tehát menekülniük kell. Az evakuálás már megkezdődött, de időközben már a felszínre érkeztek a birodalmi egységek. Nekünk kell a Hósiklókba ülve feltartoztatnunk őket, mielőtt elérik a bázist védő pajzsgenerátort. Ez szintén egy nagyon híres kultikus csata. Ellenfeleink kutaszdroidok, AT-AT-k, AT-ST-k és a szokásos Tie vadászok lesznek. A nagy lépegetőket a filmből ismert módszerrel intézhetjük le, azaz tekerjük körbe a lábukat a vontatókábellel. Egy ehhez hasonló pálya volt már a 64-es SotE-ben is, persze ez most sokkal látványosabb. Valahol a pajzsgenerátor mellett megtalálhatjuk az erősebb lézert. A pálya végén vigyázzunk a Tie bombázókra, akik a transzportokat akarják levadászni. Ha végeztünk velük, Luke is lelép a helyszínről és elindul a Dagobah-ra. Wedge pedig a Zsivány osztaggal eddig ismeretlen kalandok felé veszi az irányt. Az arany medálért nem kell nagyon megdolgoznunk, akár 22 szövetségest is elveszíthetünk, viszont a pontossági százalékunk nem mehet 53 alá. Ja és nem használhatjuk a fedélzeti számítógépet.

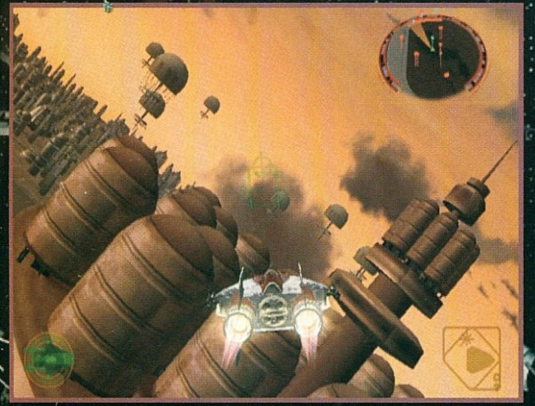
5 - Mission 4: Prisons of the Maw

Egy titkos birodalmi börtöngyárat kell felderítenünk és lehetőleg elpusztítanunk.
Ez már egy fokkal nehezebb küldetés, hiszen állandóan támadva leszünk ráadásul nem csak a vadászgépek által, hanem még az őrtornyok is össztüzet zúdíta-





nak ránk. Lesznek a pályán elfogó vadászok is. Egy aszteroida mezőben kezdünk, ahol a gyanús csen ellenére, hirtelen beindulnak a dolgok. Először is amilyen gyorsan csak tudjuk, intézzük el a pajzsgenerátorokat (kék hatszögek), de mindenképp azelőtt kell végeznünk velük, hogy a birodalmi erősítés megérkezne. Utána a rabók által jelzett objektumokat semmisítsük meg. Ha jól emlékszem ez hét őrtorony, amiket a protontorpedókkal kell szétrobbantanunk. Némi dogfight az elfogókkal, a raboknak fegyverre van szükségük, úgyhogy vegyük az irányt a fegyvergyár felé. Útban a kommunikációs tornyoknál felfi-



gyelhetünk egy kupolára, ezt szétlőve erősebb rakétákhoz juthatunk. A kommunikációs állomásoknál ismét őrtornyok lesznek, gondolom ezen már senki nem lepődött meg. Romboljuk le a kommunikációs állomást is, majd a szerelvénnyel menekülő foglyokat fedezzük (őrtornyokra vigyázni), miután átszálltak a transzportba, ismét jön néhány elfogó vadász, de utána végre vége ennek a hosszú küldetésnek. Az arany medálért való küzdelemben, akár meg is halhatunk egyszer (humánusak voltak a készítők), és két segítőtársunkat is elveszíthetjük, viszont négy lövésből háromnak találnia kell, mert legalább 75%-os pontosságra van szükségünk! Ehhez képest a fedélzeti számítógépet mindössze 25%-ban használhatjuk.

6 - Mission 5: Razor Rendezvous

Ha egy kicsit meg akarod könnyíteni a dolgodat, szedd össze az előző pályákon leírt bonuszokat (jobb lézer, pajzs, stb.). Egy Razor nevű kísérő vadász meglovasított egy birodalmi számítógépet, majd megpróbálja nekünk eladni. Kothlis-nál találkozunk vele, hogy megpróbáljuk helyrehozni, hiszen az utazás során egy kicsit megsérült. A számítógépen különlegesen titkos adatok vannak, azért a birodalom mindent bevett hogy még a bothaniak előtt – akik dekódolhatnák – visszaszerezzék. Hogy ezt kellőképpen alátámasszák, még egy Csillagrombolót is a nyakunkra küldenek, a turbólézereivel együtt. (Egyébként valahol a csillagrombolónál lehet felszedni az erősebb protontorpedókat, csak már elfelejtettem sajna a pontos helyét, keresgéljetek.) Először a Tie vadászokat és a turbólézereket igyekezünk elintézni, hagy érezze magát a fregatt biztonságban. Ezek után nekimehetsz a Csillagrombolónak, amin négy célpontot kell elintézni. Először ugye a klasszikus pajzsgenerátort kell





szétrobbantanunk. Ebből kettő van a parancsnoki hídnál fent (gömb alakúak). Közelítsük őket meg hátulról, úgy kisebb ellenállásba fogunk ütközni. A harmadik generátort a monstrum alján találod. Utoljára a parancsnoki fedélzetet kell elintézned, ami egy elég kicsi célpont, fent van a hídnál. Ha elintézted a Csillagromboló belezuhan a bolygó atmoszférájába, és elég. Az arany medálért legfőképpen gyorsnak kell lenned, hiszen 1perc 19 másodperced van mindenre. Ennek érdekében egyszer még meg is hallhatsz, és elég mindössze tíz ellenfelet leszedned. A fedélzeti számítógép használhatósága 15%.

7 - Mission 6: Vengeance of Kothlis

Tehát a Csillagromboló lezuhant a bolygóra, benne a Razor-ral és a számítógéppel. Nincs más lehetőségünk, utána kell mennünk. Crix Madine kommandósai elvégzik a piszkos munkát, nekünk elsősorban őket kell fedeznünk. Szóval irány a transzport után, és védjük meg az időközben megjelenő Tie vadászoktól, összese 24-et kell leszednünk. Mindeközben csatlakozik hozzánk még négy Tie Interceptor is, akik a változatosság kedvéért, nem a transzportra, hanem ránk vadásznak. Ez a hajcihő egészen addig fog tartani, amíg a transzport meg nem találja a Csillagrombolót, ami még így holtában is élő, mert a védelmi rendszerének nagy része még aktív. A Csillagromboló hídjának bal felénél láthatsz egy lyukat, ha nagyon lassan repülsz, odabent megtalálod a célkövető protontorpedókat. Amikor megjelennek az AT-AT-k ideje átülni egy Hósiklóba, és azzal elbánni velük. Valamivel nehezebb dolgunk lesz most a lépegetőkkel, hiszen félig-meddig a vízben gázolnak, ügyeskedj egy kicsit. Utána a radaron sárgán jelölt részeket kínáld meg egy kicsit bombákkal, hogy Crix-szék hozzáférjenek a Razor-hoz. Mielőtt begyűjtenéd a szövetségeseidtől a gratulákat, még megjelenik egy rakat Tie vadász, de utána már mehetsz pihenni. Az aranymedálért 100 ellenfelet kell leszednünk, és mindössze két szövetségest veszíthetünk, viszont a rendelkezésre álló tíz perc alatt, nem vagyunk rákényszerítve, hogy mindent elsőre leszedjünk, hiszen elég 27%-os pontosságot elérnünk.

8 - Mission 7: Imperial Academy Heist

A dekódolt birodalmi számítógép adatbankjából elképesztő információk jutnak a lázadók birtokába. A Birodalom a Yavinnál elszenvedett veszteségét hamar kiheverte, és már dolgozik is a következő Halálcsillagon, az Endor egyik zöld holdja mellett. A Halálcsillag 2-őt a holdról védi egy igen erős energiapajzs. A lázadók terve, hogy egy lopott birodalmi szállítójárművel leszáll egy kisebb kommandós csapat az Endorra, és onnan semlegesítik a pajzsot. A többi már történelem... Viszont az lopott géphez valahol, hozzá is kell jutnunk, amivel átjuthatunk az ellenőrzési pontokon. Na ezt fogjuk ellopni, ebben az érdekes küldetésben a Prefsbel-i Birodalmi Akadémiáról. Ez egyébként egy "lopakodós" küldetés, és érdekes, hogy attól függően, hogy milyen napszak van, eltérő géppel fogunk a helyszínre érkezni, ez egyébként a GameCube beépített órájától függ. Ennek megfelelően kétféle módon juthatunk az adatok birtokába. Nappal: először is meg kell bénítanod a szenzor állomásokat, hogy meg tudd közelíteni az akadémiát. Ha mind a nyolccal végeztél, két útvonal közül is választhatsz. Balra csak akkor menj, ha az összes szenzort elintézted (mert egyébként nem kötelező mindet kicsinálni), amúgy mindkét irányban igen kemény ellenállásba fogsz ütközni. Állítólag el lehet lopni valahonnan egy Tie vadászt is, és azzal észrevétlenül mászkálhatunk, de nekem ez nem sikerült, ki tudja igaz-e egyáltalán? Innen már nincs messze az akadémia, a Tyredium űrkomp az északi platformon pihen. (A keleti hangárban kemény rakétákat találhatsz) összesen 4 perced lesz, hogy ellopd a kompot. Először a négy őrtornyot intézd el, utána foglalkozhatsz a komppal. Ha megvan, nincs más dolgod, mint, hogy a radar által megjelölt pontra igyekezz. Páran a nyomunkba erednek, de aztán mi is kapunk segítséget. Éjjel a hósiklóval érkezel, vele egyszerűbb kikerülni a szenzorokat. Az útelágazásnál én mindig jobbra mentem, mert állítólag balra le kell lopni a Tie vadászt, és az nekem valahogy nem ment. Innentől már ismerős lesz a felállás (annyi különbséggel, hogy most proton bombákat találhatsz az egyik hangárban). Az aranymedálért nem használhatjuk a fedélzeti számítógépet, és majdnem minden második lövésünknek találnia kell.

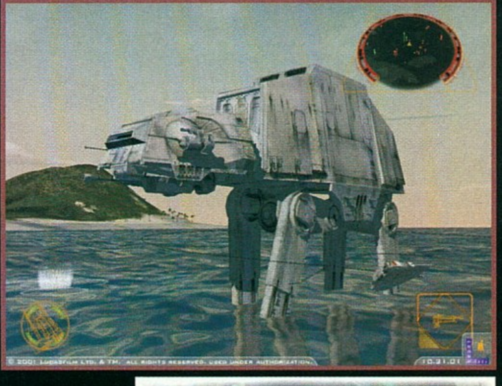
9 - Mission 8: Raid on Bespin

Már nagyban folynak az előkészületek a második halálcsillag megtámadására. A lázadóknak nyersanyagra van szükségük a fegyverek üzemeltetéséhez, amit a bespini gázlelőhelyről Tibanna gáz formájában szándékoznak. Sajnos azonban a felhőváros birodalmi fennhatóság alatt áll. Lando Calrissian-nak a város vezetőjének aggályai vannak egy rajtaütéssel kapcsolatban, ezért szinte tökéletes hatásfokkal kell dolgoznunk, hogy megnyerjük a férfi szimpátiáját. Ez egy kemény küldetés lesz, nehéz dogfight-okkal. Lesz újfajta ellenség is a ballonos ágyúk személyében. (A bonusz cuccot csak az egyik szövetségesünk feláldozása révén tudjuk felvenni) Sok tanácsot nem tudok adni, küzdj az életedért, később majd átszállhatsz egy bespini hajóba is. A küldetés vége felé használd a radart, hogy megtaláld a generátorokat. Megsemmisítésük után már csak néhány kósza Tie bombázót kell szétszedned. Az aranymedálért 110 ellenséget kell leszedned viszont akár 29 szövetségest is veszíthetsz. 65%-os pontosság, 6 perc 40 másodperc alatt!

10 - Mission 9: Battle of Endor

Az egyesített lázadó erők megtámadják a második Halálcsillagot, és egy mindenre elszánt végső kísérletet tesznek, hogy még az előtt elpusztítsák, hogy elkészülne, és működőképessé válna. Azonban nem várt fordulatot vesz a váratlannak szánt rajtaütés. Az Endoron landolt kis csapat csapdába esett, ezáltal a pajzs működik! Hirtelen a semmiből tűnik elő a teljes birodalmi flotta, elvágva ezzel a menekülési útvonalakat! Ráadásul a bothani kémek jelentései direkt kiszivárogtatott hamis adatok voltak. A Halálcsillag építése jóval előrébb haladott állapotban van. Már működőképes!! Csapdába estünk!!! Nincs más lehetőségünk, teljesen rá kell mennünk a Csillagrombolókra, hogy legalább a Halálcsillag támadási felületeit lecsökkentsük. Egyébként ez volt az egyik kedvenc küldetésem, mint ahogy a filmben is ez a kedvenc űrcsatám! Ez egy hatalmas csata lesz, rengeteg harccal, totális káosszal, Csillagrombolók (még az Executor is itt van) és vadászok ellen! Hatalmas élmény ezt végigjátszani! Nagyon kemény hullámokban jönnek a Tie vadászok és az Interceptorok. Amint végeztünk velük, vegyük kezelésbe a Tie bombázókat, akik az anyahajóinkat szaggatnák darabokra. Iszonyatos mennyiségű ellenfelet le lehet vadászni ebben a küldetésben, majdnem 200 darabot. A bal oldali Csillagrombolót megsemmisítve a hangárjában találod a bonusz cuccot. A második Csillagromboló kivégzése után már csak harminc másodpercet kell kibírnod ebben az iszonyatos össztűzben, mert közben odalent fordult a kocka és hatástalanítják a pajzsgenerátort. Szabad az út a reaktorhoz!!! Az aranymedálért nem kell nagyon küzdeni, 10 perc alatt 60 ellenség 31%-os pontossággal. Jól gondold meg mikor használod el a pajzsjavításodat!





11 - Mission 10: Strike at the Core

A pajzs megsemmisült! Te és Lando-ék a Millenium Falcon-nal berepültök a halálcsillag belsejébe, hogy felrobbantsátok azt. Még több és keményebb lézerágyú próbál majd megakadályozni, hogy elérd a reaktort. Persze az Ezeréves Sólyom társaságában nincs lehetetlen. A főreaktorhoz vezető alagút utolsó előtti elágazásánál lesz majd néhány cső, amiben megtalálod az utolsó bonusz cuccot, méghozzá a fedélzeti számítógép upgrade-jét! Ahogy a filmben is, ha megvan a főgenerátor, hagyd, hogy a Millennium Falcon intézze el, te inkább foglalkozz az északi energia-szabályzó toronnyal, és kínáld meg néhány torpedóval! Az aranymedálért nem kell nagyon küzdeni, még életet is veszíthetsz, viszont a toronyra mindössze egyetlen egy darab torpedód lesz!

JUTALOM KÜLDETÉSEK

(Ezeket a pályákat is értékeli a gép, törekedj az aranyra)

Secret Mission 1: Death Star Escape (20 pont)

Ez a pálya akkor játszódik, amikor Luke , Solo, és Leila a Csillagok Háborújában meglépnek a Halálcsillagról, és a falcon után ered néhány őrszem. Az ágyúkat az L és R gombbal tudod használni.

Secret Mission 2: The Asteroid Field (30 pont)

Most a Birodalom Visszavág idejébe repülünk vissza, amikor Solo-ék egy aszteroida mezőben próbálják meg lerázni a birodalmi Csillagrombolót, mert a Sólyom hiperhajtóműve ismét tönkrement. Azzal az ügyes trükkel lehet lerázni a birodalmiakat, ha egyszerűen a Csillagrombolóra parkolsz.

Secret Mission 3: Triumph of the Empire (30 pont)

Végre a sötét oldalt is kipróbálhatjuk!!! Most Darth Vader bőrébe bújva kell megakadályoznunk, hogy a lázadó erők felrobbantsák a Halálcsillagot! Elintézhetjük az Arany vezért, a Vörös Vezért, és végül Luke-ot, Biggs-t, és Wedge-t is. Nem utolsó érzés!

Secret Mission 4: Revenge on Yavin (40 pont)

A 40 ponton kívül, ehhez a küldetéshez itt már az is kell, hogy meglegyen az összes pályán legalább a bronz medálunk. A pálya az első Halálcsillag pusztulása után játszódik. Egy Tie Advenced-del kell a Yavin bolygón le4vadászni a szövetséges gépeket. Könnyű és szórakoztató pálya.

Secret Mission 5: Endurance (20 pont)

Az utolsó pálya egy hatalmas hírig. Egy elszakadt X-Szárnyúban ülsz a második Halálcsillag megsemmisülése után. Nem tudod hol vagy, csak azt veszed észre, hogy hihetetlen mennyiségű Tie vadász van a nyomodban! Ezt úgy képzeld el, hogy az arany medálért 1300 ellenséget kell levadásznod!! 400 perc alatt!! Egy hatalmas végső űrcsatában lehet része, aki idáig elviszi a játékot. Méltó befejezése egy elképesztő játéknak! A végén megjelenik Sith fekete lordja is egy Tie Advenced-ben!!!

CSIPI M LEE

STAR WARS: ROGUE LEADER

NINTENDO/LUCAS ARTS

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA

✓ MAJDNEM TÖKÉLETES UTÁNÉRZÉS
× MEJD LEGKÖZELEBB.

10 pont

PIKMIN™

MAGBÓL LESZ A PIKMIN!

ÉLET A MIKROSZKÓP ALATT

Az, hogy én a Nintendo 64 fénykorában nem voltam Nintendo rajongó, még nem jelent semmit. Biztos ismeritek azt az érzést, amikor az ember először fogja a kezébe egy új konzol kontrollerét, beizzít egy gamét – nem áll rá a keze az istennek sem – és az az első gondola, hogy a dolog már az alapoknál el van szúrva. Na, ez volt velem és a N64-el. De, azt azért mindenképpen el kell ismernem, hogy a Nintendó legalább arra odafigyelt az N64 tündöklése alatt, hogy nem hígította fel a játékkínálatot olyan mértékben, mint ahogy az a PS-nél tette a Sony. Nagyon izmos, nagyon komisz, de legfőképp nagyon eredeti anyagok láttak napvilágot, melyekhez hasonlót semmilyen másik konzolon sem találsz túl sokat. Gondolok itt pl. a RARE játékaira, a Conkerre, vagy a Zeldákra.

Aztán jött a 2001-es E3, én meg mentem, be a Nintendo pavilonba, és ahogy cikáztam a monitorok között, csak úgy bal hónaljból észrevettem a kis színes figurákat, a libasorban vonuló mütyűröket, a virágokat, a gombákat – meg a Pikmin feliratot. Mi ez? Kiszállt a Nintendósok feje? Na nézzük csak meg; ha az átlagosnál elvontabb stuffról van itt szó – mint ahogy azt a nózim "súgja" –, akkor ezt a Martinnak találták ki!

Közben ugorjunk egyet az időben, mert megérkezett a szerkesztőség saját (gusztusosan narancssárga) GameCube masinája is. A japán Pikmin jött hozzá először, de ha nem az jött volna, akkor is azt tettem volna be kezdésnek.

Ahhoz nem fér kétség, a Pikmin egy olyan (de OLYAN!) eredeti játék, amely azt bizonyítja, hogy igenis van még új a nap alatt, lehet új ötletekkel kijönni a konzoljátékok mostanára agyonégetett világában, csak fantázia kell hozzá, semmi más! Real-time stratégia? Akicó? Kaland? Logikai program? A Pikmin mindez egyben!

A főszereplő Olimar kapitány néven fut, foglalkozását tekintve felfedező és űrhajós. Az a szerencsétlenül klasszikus dolog esik meg vele, hogy gépe karambolozik egy aszteroidával és lezuhan egy idegen planétára. Űrhajójának 30 különböző darabja szétszóródik a becsapódás után. Ha távozni akar, ezeket vissza kell szereznie!

Ahogy megkapod az irányítást, rögtön el fogsz csodálkozni, ugyanis itt, a pikminek világában te csak egy aprócska "rovar" vagy. Elég furcsa perspektívából látod az akciót, hozzád képest hatalmas növények között jársz. A bolygót a pikminek lakják, kicsi, pálcika, hangya(?)-szerű élőlények, még nálad is kisebbek. Ahogy kapcsolatba kerülsz velük, rögtön istenként tisztelnek majd és mindenhova követnek, lesik parancsaidat. Van sárga, piros és kék pikmin, mindegyikük más és más feladatot tud végrehajtani, segítve ezzel téged 30 napos kényszerküldetésed során. A feladatod tehát, hogy pikmineket nevelve és szolgálataikat (képességeiket) kihasználva visszaszerezd a szükséges alkatrészeket.

KEZELÉS

Analóg kar - Olimar és a kurzor mozgatása.
C kar - Az "irányított" pikmin(ek) mozgatása
B - Magadhoz hívhatod a pikmineket. Minél tovább nyomod, annál nagyobb területen hallatszik a sípszó.
A - Olimar lefejeli az esetleges ellenfelet. Ha pikmint irányítasz, el (fel) tudod dobni (a megfelelő helyre). Ezzel húzhatod ki a pikmineket a földből.
R - Ki/be zoom.
Z - Kameranézet váltás.
L - Kamera felzárkóztatása.
Y - Belépés a számítógépbe.
X - Pikmin "eleresztése".

AZ ELSŐ NAP

Talán jobban átlátjátok a dolgokat, ha elmondom az első napod történetét. Az űrhajó környékén találsz valahol egy sötétbordó hagymát. Odasétálsz, kinyílik (?), kiesik belőle egy magocska. Menj oda hozzá és húzd ki a földből az A-val. Hurrá, van egy kis rajongód, egy piros pikmin! Menj oda egy virághoz, bokszolj bele párat, amíg kiesik a közepe. Vezesd oda hozzá a kicsit, aki felkapja és a hagyma alá cipeli. Hurrá, van két újabb kis rajongód! Na, óvóbácsi, most járd körbe a területet és gyűjtesd be gyerekeiddel be a többi "tablettát" is, ezután egy csomó pikmined lesz – maximum 14. Ennyien (asszem' már 12-en is) el tudják tolni a kartondobozt, ami mögött megtalálod az első alkatrészt, a géped motorját! Ahhoz, hogy elcipeljék 20 pikmin szükséges. Van itt a környéken néhány tabletta, abból pont összejön. A kicsik elviszik a motyót az űrhajóhoz, és már jöhet is a második nap!





MEGVENNI!

A game grafikailag nagyon rendben van, meglehetősen jól demonstrálja a GameCube stuffok "textúrázhatóságát" és azt a látványvilágot, amit könnyedén létre lehet vele hozni, ha annak a bizonyos játék dizájnernek szorult elég fantázia a kobakjába. Távolnézetből egyenesen gyönyörű a látvány, szívderítők a virágok, zabálnivalók a kis pikminek. A páfrányok...! Vazzeg, nagyon szépek! Fények és árnyékok – isteniek, de nem győzöm hangoztatni, hogy a színek a verhetetlenek! Sajnos, ha nagyon rákozelítesz a bulira azért már nem annyira rózsás a helyzet – még így is jobb, mint sok más gépen a "kiváló" jelző(!), de azért a GC ennél talán még többet tud.

A hangok elég Nintendósan prüntyögők, aranyosak (főleg a kis pikminek nyöszörgése), a zene is elég elvont. De ha nem tudsz sokáig továbbjutni (szóval megakadsz), és huzamosabb ideig hallgatod őket, könnyen a falra tudsz mászni tőlük. Én falra másztam.

A Pikmint a Nintendo saját stúdiója, az EAD készítette, mégpedig Shigeru Miyamoto tervei és ötlete alapján. A "főnök" éppen akkor kapta az ihletet, amikor kiskertjében szöszmötölt – de erről Reiker kolléga bővebben írt a Hírekben. Bizonyára azon tűnődhetett el a mester, hogy milyen lehet az élet éppen abban a pillanatban a cipője talpa alatt! Nagyon betalált vele, nagyon üdítő színfolt az anyag a sok igénytelen tucatmocsok között, de miután belemelegedtél, a keletnél kissé gyorsabban végig tudod vinni, még annak ellenére is, hogy egy-két feladat és főellenség legyőzése a szokásosnál nagyobb kihívást jelent.

Ha ezt nem veszed meg, magadra vess!

Gandalf (valaha Martin)











PIKMIN

NINTENDO

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
MEMÓRIAKÁRTYA

✓ NAGYON EREDETI GAME, VÉGRE EGY KIS LOGIKAI STUFF
× NEHÉZ BELEJÖNNI, NÉHA NEHÉZ FELADATOK

9 pont

LAYER LEVEL 01 - Szinesztézia
A hírblokk és a teszt közötti alapvető különbség, hogy míg a hírblokk kényes természetéből adódóan érzelemmentes, a teszt nem szűkölködik az impresszióban – de mindkettő tartalmaz valamit, amit szinesztéziának hívunk (synesthesia – görög, élettani kifejezés – valamely ingernek nemcsak a neki megfelelő érzékszerv általi érzékelése, közvetítése; pl. színképzetek jelentkezése bizonyos hangok hallatára). Az irodalom évszázadokon át sikerrel alkalmazta az írott szó életre keltésére: a "hó" szóra mindenki buksijában megjelenik a kép (legyen az egy magányosan szállingózó pihe vagy végtelen hómező – teljesen mindegy), a "ropogó hó" viszont a kép mellé már hangot is társít – EZ a szinesztézia.

LAYER LEVEL 02 - Kandinszki
A szinesztéziával a képzőművészetben Vaszilij Kandinszki orosz festő (1866-1944), az absztrakt expresszionizmus szülőatyja kísérletezett – sikerrel. A korai évek festményei helyett (1911-ben Franz Marc és más neves német expresszionisták társaságában megalapította a "Der Blaue Reiter" csoportot – a periódus alatt született absztrakt és figuratív munkái rendkívüli művészettörténeti jelentőséggel bírnak) Tetsuya Mizuguchi (Manx TT, SEGA Rally Championship, Space Channel 5) a mester Nagy Háború utáni ill. késői alkotásainak állít emlékművet legutóbbi játékában. A modern művészetek egyik legjelentősebb innovátorának tiszteletére a program "beceneve" K-Project - Kandinszki-project lett.

LAYER LEVEL 03 - Definíció
Korántsem tévedés a játékot a 3D shoot'em up kategóriába fókolni, szépen a Space Harrier, az Omega Boost vagy a Panzer Dragoon mellé – valójában ugyanis, művészet ide vagy oda – a Rez egy lövöldözős játék. Egyszerű – nem a játék központi mechanizmusa az, ami miatt kiemelkedő – de nem könnyű. A virtuális valóság kaotikus illúziójában az Éden felszabadítására igyekvő harcosokat a kihívás bizony alaposan meg fogja izzasztani. Kevés az ennyire kiglancolt anyag – a Rez makulátlan munka.

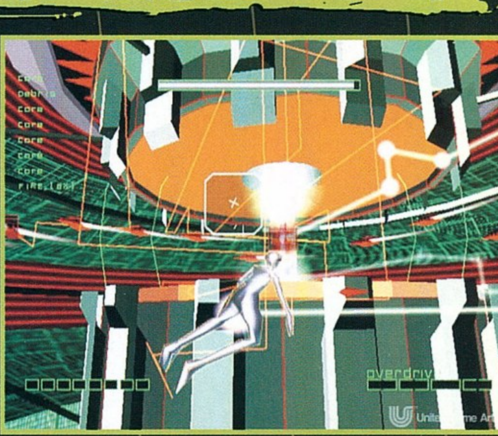
LAYER LEVEL 04 - Tükör
A játékban minden akció aurális és vizuális effektust szül, ami keveredik az alappal, rétegről rétegre építve az egészet. Műveltség, stílus, ízlés, lelkiállapot – akár egy tükör, a játék pontosan olyan, amilyen a játékos. Tépjük ki magunk ikonoklaszta módjára az éber meditáció önkívületi állapotából és a varázs megtörik – a játék darabjaira hullik szét. A sikert a fegyelem és a játékosság szokatlan fúziója hozza el.

LAYER LEVEL 05 - Evolúció
Az első rétegtől az utolsóig, a játék központi témája az evolúció. Az utazás kezdeti profán, drótvázas esztétikája és primitív üteme a szintek végére tartalmat és textúrát kap majd, a levegőt pedig vibráns trance muzsika tölti be. Engedjünk a hívásnak és ez a végletekig abszorbens játék kinyílik, akár egy virág. Formák, fények, színek és hangok fantasztikus szimfóniája tölt majd be mindent. Az immerzió páratlan. Fejlődik a kibertér és fejlődik a karakter is – életek helyett vándorunk hét evolúciós fokkal rendelkezik; a fejlődés rögös ranglétráján a kék energiagömbök foglyul ejtésével lépünk feljebb és feljebb; azonban elég egyetlen találat, hogy visszazuhanjunk egy szintet. Fejlődnek a szintek is egymás után – mind nehézségüket, mind audiovizuális befolyásukat tekintve.

LAYER LEVEL 06 - Kihívás
Bár a kaland a kezdetektől fogva meglehetősen laissez-faire hangulatban telik, a nehézségi szint fokozatos nyomása alatt olyan pillanatokat élhetünk át, melyek a zsáner legnevesebb képviselőinek hasonló kihívásaival rivalizálnak – sajnos az országban élő maréknyi megszállotton kívül nem sokat mondanak a hétköznapi játékosnak az olyan címek, mint a Soukyugurentai (Terra Diver) vagy a Treasure Radiant Silvergun-ja (mindkettő Saturn ill. játéktermi ST-V alaplap exkluzív volt). A bennfenteseknek GARANTÁLJUK, hogy a Rez hasonló buja gyönyöröket kínál.

LAYER LEVEL 07 - Trance
A soundtrack stelláris. A brightoni Adam Freeland befejező, "Fear" c. elmélázása vagy a japáni Joujouka banda szolgáltatta dübörgő ambient kéjutazás a negyedik terület "boss" harca közben (leírhatatlan, ahogy Uranus Giga egy rakás építőkockából hirtelen rohanó emberalakká transzformálódva menekülésre fogja) tömören csodálatosak - de jelen van a legendás Ninja Tune publikálta Coldcut is (a teszt szerzője teljes diszkográfiát tud a tulajdonában).

LAYER LEVEL 08 - Párhuzam
Akemi Takeya egy Bécsben élő japán koreográfus / táncművész, aki tavaly novemberben mutatta be Budapesten "Drowning Fish" c. produkcióját a Trafóban ("Kortárs Művészetek Háza"). A Rez és a "Drowning Fish" közötti hasonlóság szembetűnő. A hölgy előadása felejthetetlen, életre szóló élmény volt – szinesztézia felsőfokon: világokat táncolt a színpadra. Ugyanerre azóta csak a Rez volt képes. A játékot azzal gyanúsítani, hogy nem használja ki a célplatformjának adottságait szentségtörés – olyan, mintha Mondriant, Pevsnert, Gabót vagy Vasarely-t azzal vádolnánk, hogy pazarolták a vásznat. "Illegitimis non carborundum".



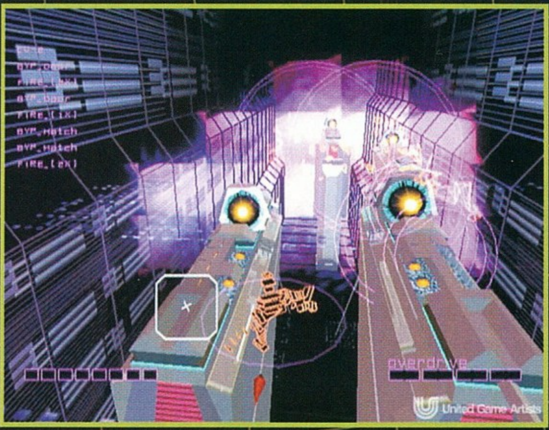
MIZUGUCHI KIVÁGTA A REZ(E)T



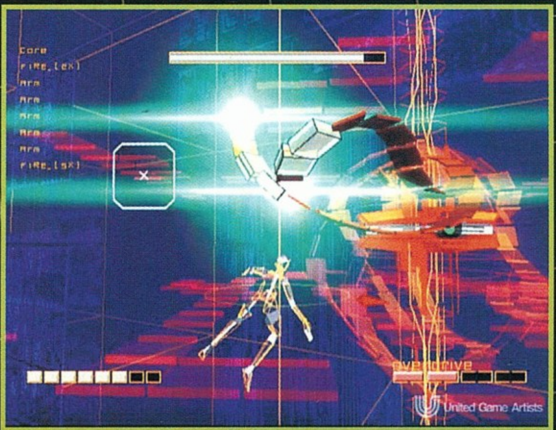
LAYER LEVEL 09 - Dreamcast
Hasonlóan az előző számban tesztelt PS2 változathoz, siker esetén itt is bőséges az "extra" játékmód kínálat: a "Travelling" nevéhez hűen utazás az első négy területen át, sérthetetlenséggel segítve a meditációt; a "Score Attack" pokolian nehéz pontgyűjtési kísérlet; a teljes játék teljesítése után megnyíló "Beyond" menüpont pedig valósággal elhalmoz az ajándékaival. Új pályák (Lost Area, Trancemission), új játékmódok (Direct Assault / Normal, Ambient, Punk, Oldschool, Psychedelic, Trance) - és egy új karakter (Morolian a Space Channel 5-bol :). A Dreamcast verzió egy hajszálnyit lassabb, mint a Sony átirat – de a különbség alig észrevehető. Ajándék ez – szebbet és izgalmasabbat nem kívánhat egyetlen tulajdonos sem.

LAYER LEVEL 10 - Tömjén
Sikerült. Tetsuya Mizuguchi-nak sikerült. Egy megfáradt, összeaszott zsánert revitalizált elképesztő módon. Ez nem egy magányos avantgarde kísérlet – ez maga a reformáció; egy adrenalinnal teli fecskendő, egyenesen az ipar szívébe döfve. Kétségtelen, hogy a hiperrealista irányvonal mellett ez a fejlődés másik, sokkal derűsebb és szimpatikusabb ösvénye a jövő játékainak számára. Mint művészeti alkotás, a Rez nem értékelhető – az nevetséges volna ("Hmm... ez a Mona Lisa furcsán mosolyog... csak 8 pontot kap") – mint játék, nagyon is az. Mi (újra) megtettük.
ANALYSIS COMPLETE.

reiker@eigo.co.jp







REZ
SEGA/UGA

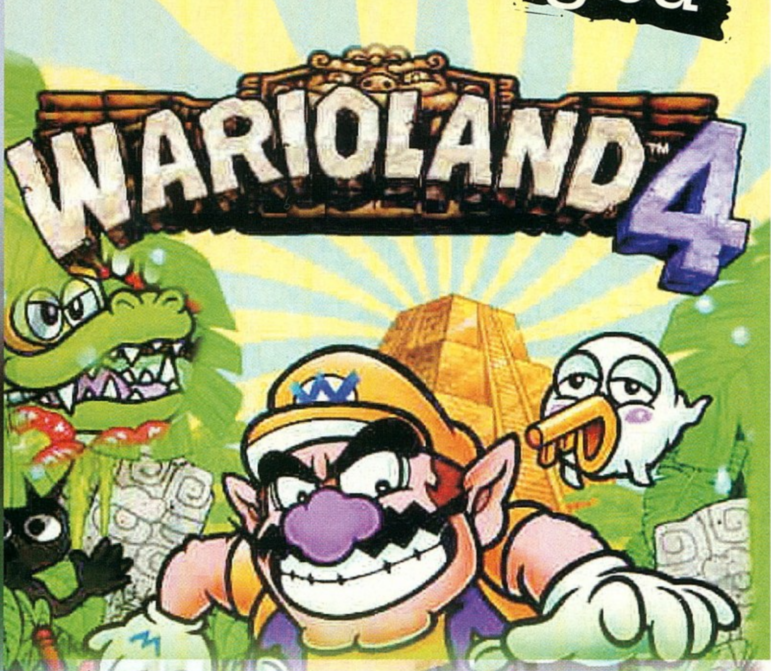
GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1 JÁTÉKOS
VISUAL MEMORY (9BLOKK)
VIBRATION PACK

✓ HOGY MEGJELENT
× AZ NINCS NEKI

9 pont





Hosszasan lehetne vitázni, melyik a jobb – a némiképp puritán ám remekül játszható ISS sorozat, vagy a FIFA széria a maga túlkoreografált akciótól túlcsorduló játékmenetével. **(Szólhatok? ISS. Martin)** Van, akinek jó a steril foci és van, aki a kizárólag maximálisan fotogén pillanatokra fókuszáló szemfényvesztést preferálja. A stadion küzdőtér, nem cirkuszi porond. A futball elegáns játék, de nem balett, amit 10 Pele 10 Best ellen produkál (mindkét kapuban 1-1 Robinsonnal). A labdarúgást tesztelőnk számára mindig is az ISS (Pro Evolution) sorozat képviselte. Hogy a magyar válogatott nincs a játékban? Hogy védekezéskor a játékosok mintha sínen mozognának? Hogy minden átadásnál az eget kémlelik, mintha röplabdások lennének? Nem baj. Ezek a negatív nüánszok fájóak ugyan, de toleranciánkért cserébe a legjobb hordozható focit kapjuk. A játék ugyanis a legendás ISS (SNES) tökéletes konverziója – a maga atavisztikus, de rendkívül élvezetes játékával. 40 ország színeiben (plusz 5 rejtett All-Stars gárda) rúghatjuk ronggyá a bogyót; játszhatunk barátságos mérkőzést és nemzetközi kupát, vagy gyakorolhatjuk a tizenegyesrúgásokat. Barátságos meccs esetén két játékos is pöckölgetheti a bőrt feltéve, hogy akad két példány a játékból és egy link kábel a kezük közvetlen ügyében. Stratégia, formáció szabadon változtatható, – akár játék közben is – a gépi ellenfél totojázását (mert ugye a 'sprint - védő kikerülése nagy ívben - sprint - lövés - gól' műveletsor 10-ből 10x bejön) pedig sebesen korrigálhatjuk a nehézségi szint maximumra emelésével. Hihetetlen a kommentátor – ennyi digitalizált hangot egyetlen más GBA játékban sem hallottunk - gyakorlatilag az egész mérkőzést végigköveti, a játékosok számát és az országok neveit is emlegetve és mégsem ismételgetve önmagát. Virgin-féle European Super League? Ugyan. Magyar csapat ott sincs, a játékot pedig még a sarki presszó kopott csocsója is akkurátusabban modellezi. Az Ubi Steven Gerrard's Total Soccere? Ez ugye csak vicc?! Az egy Speedball klón és a magyar trikolort ott sem találjuk. David Beckham Soccer a Rage-tol? A zöld szemű angol csapatkapitány (az ex-Spice Girl Victoria Adams férjura) játékában ott vannak ugyan a magyarok (szörnyűségesen eltorzított nevekkel), de ebben meg imbolygó élőhalottak strandlabdáznak. Az ISS a nyerő - függetlenül attól, hogy kivételesen nem Tokióban szerelték össze, hanem a KCEO (Konami Computer Entertainment Osaka) Major A divíziójánál – ők pedig alaposan kihúzták anno a gyufát nálunk a botrányos, 64-bites kódból konvertált első PS2 átiratukkal. A GBA ISS nagyon jól sikerült. NAGYON jól.





RÉGI IDŐK FOCIJA

reiker@eigo.co.jp

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

KONAMI

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	KIVÁLÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KIVÁLÓ

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA
LINK KÁBEL

✓ NAGYBETŰS FOCI
× TESSÉK ELOLVASNI A TESZTET

8 pont

Az Újságíró az erkélyen állt, körülötte az éj leplét a szórakoztató pirotechnika számtalan színes tűzvirága szaggatta. Az utolsó nap, az utolsó teszt. Papírt és tollat vett elő, majd írni kezdett – "Szegény Wario soha nem élvezhette a Miyamoto-érintéssel megáldott, rivaldafényben élő Mario népszerűségét (ahogyan Tail vagy Knuckles se lehettek soha igazi szuperhősök Sonic mellett) – de ezt kizárólag magának – pontosabban az őt szerepeltető játékoknak köszönhette. Az elképzelés elkoptatott: a Warioland egy hagyományos platformjáték – ugrabugrálás, ellenfelek földelése, kapcsolók kapcsolgatása és az itt legnagyobb hangsúlyt kapott objektummanipuláció a fő ingrediensek. A bejárat (Hieroglifák Hallja) villámgyors kiképzés; teljesítése után vághatunk neki a négy övezet valamelyikének. Mindegyikben négy-négy szint, mindegyik végén egy-egy főellenség. Minden pályán négy ékkődarabot és egy kulcsot kell megszereznünk; aztán lenyomni egy békát, mire visszaszámlálás veszi kezdetét – mielőtt az óra elérné a nulla-nulla: nulla-nullát, vissza kell kecmeregnünk a bejárathoz (kijárathoz). A 16 szint teljesítése után megnyílik az izometrikus központi terem aranypiramisa, itt egy szint és egy végső összecsapás vár még ránk. A főgonoszok ellen hatásos lehet némi prevenciós bevásárlás: a játékban összegyűjtött pontok három egyszerű mini-játékban válthatóak fizetőeszközre, amin különféle fegyvereket tudunk vételezni; a mini-játékokban nem árt még a játék kezdetén jelentős tőkét felhalmozni, mert idővel pesetáink erősen inflálódnak majd. Tömören ennyi. A grafika változatos és aranyos, a zenei aláfestés sokszor elképesztő (minden szint zenéje el van rejtve az adott pályán CD alakban, ezeket megszerezve a központi terem zeneszobájában hallgathatjuk őket újra – nagyszerű pl. a "Palm Tree Paradise" pálya japáni lányka énekelte dallamos J-Pop nótája). Az egész tökéletes." – fejezte be. Sajnos, ez nem mindig elég. Hiába a jó öreg, pixelpontos ugrásokra épülő játékmenet, ha az egész valahogy élettelen. Sem az intellektus, sem a reflexek nincsenek megtornáztatva. A Warioland fáradt, bágyadt, ismert, halálra unt. Nem lobogtat semmit, ami kiemelné a hasonló játékok konstans, hömpölygő masszájából – ráadásul rövid is, a tiszta játékidő 8-10 óra. Az Újságíró kinyitotta az erkélyajtót és hagyta, hogy a meleg, a zene és a fény keblére ölelje. "A Szilveszterből holnapra nem marad más, csak egy kapitális katzenjammer" – villant át az agyán. Nehéz volt nem vigyorogni.

reiker@eigo.co.jp





LEMEZBÖRZE HELYETT

WARIOLAND 4

NINTENDO

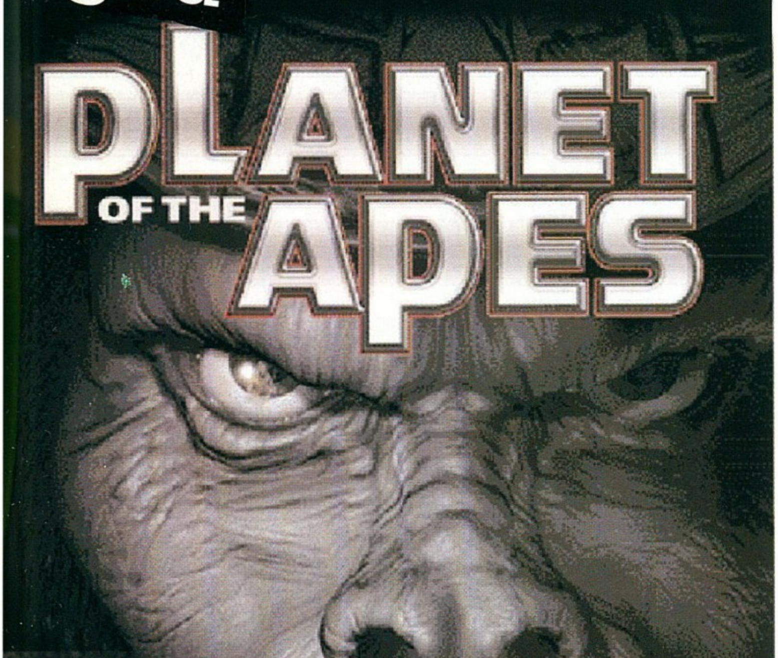
GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KIVÁLÓ
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA

✓ AZ AUDIOVIZUALITÁS TARKA KENDŐJE
× A KONCEPCIÓ SZÜRKE FÁTYLA

6 pont

PLANET OF THE APES



Egy moziban üücsörögtem, teljes megelégedéssel morogtam magamban, hogy miért nem kezdődik már az a bottal verte film, amiért majdnem egy ezrest adtam és még időben se képesek lenyomni, mikor a bemutatókban megpillantottam őt – A Majmok bolygóját. Néztem egy darabig, majd hangosan kijelentettem, hogy na ezt se fogom a büdös életbe megnézni. Oltári baromságnak tartottam, és még talán most is fenntartom ezt a véleményt, viszont ha már akkor tudhattam volna, hogy érkezik egy, a film alapján készült program, talán fontolóra vettem volna, hogy beerőszakoljam magam a vetítésére. Egy picit azért sajnálom, hogy nem láttam, de talán a régi, még a TV-ben is levetített rész emléke elég erős bennem, így a játék megítélése se esik majd nehezemre.

Szóval a Planet of the Apes története mindenki számára jól ismert kell, hogy legyen. A lényeg a bolygó, amely tele van majmokkal (ők ott a civilizált élet) és adott az egyik hős, aki hajótörést szenvedett. Utána küldenek egy mentőcsapatot, vagyis minket, Ben-t. A feladat egyértelmű, szabadítsuk ki Taylor-t, mielőtt a majmok embervadászai végeznek vele.

Kezdésképpen természetesen választhatunk nyelvet, bár a kézikönyv csak angolul és hollandul tud. A menüben találjuk magunkat, ami ritka ocsmány, alig látni hogy mik az opciók, melyik van kijelölve meg egyébként is, mit jelentenek az ábrák. Ha sikerült kitotózni magunkat észrevehetjük, hogy spóroltak igen keményen és a legolcsóbb kártyát kaptuk a rengeteg pénzünkért, mivel nincs mentési lehetőség benne. A program ezt pályakódokkal igyekszik kompenzálni, úgyhogy elő a papírral meg a tollal, mint a régi szép időkben. A kis képekből meg szövegből álló csúnyácska intro animációból megismerhetjük a történet minden fortélyát, majd a pályára kerülve kipróbálhatjuk, milyen az, ha olyan programozók készítenek mászkálós játékot, akik ehhez a legkevésbé sem értenek. Az emberkénket a legkülönfélébb, a filmvásznon is feltűnő helyszíneken kalauzoljuk keresztül. Kissé vegyítve van az Another World stílus a hagyományos ugrálós programokkal, legalábbis ami a fickó mozgását és a pályatervezést illeti. Valahogy fura a gravitáció hatása ezen a planétán, mert emberünk érdekes módon ugrik, tökéletesen természetellenesnek tűnik a mozgása. Ha leguggolunk, úgy is marad, míg felfelé nem nyomjuk a gombot. Ha guggolás közben még egyszer lefelé húzzuk, úgy vehetünk fel tárgyakat, fegyvereket, stb. A legnagyobb poén, hogy ha meghalunk valahol a pályán, a legelejéről kezdhetünk mindent, mivel checkpointok nem nagyon vannak. Némi energiacsík megtalálható ugyan, de a tüskék meg szakadékok ellen ez nem sokat ér. A képernyő tetején a kijelző típusa pontosan egyezik a Myth című C64-es később Amigás játék kijelzőjével. Itt választhatjuk ki milyen tárgyat kívánunk használni. Érdekesség, hogy ugyan az a gomb van rendelve az ugráshoz, és a támadáshoz is, tehát miután az B-vel elővettük a pisztolyt, az A-val lőhetünk, de ilyenkor a menekülésre és az ugrásra nem sok lehetőségünk marad. Szép komótosan eltesszük a fegyvert és akkor talán elkezdhetünk, fejvesztve pánikolni, de már késő lesz.

MAJD MARKY MARK MEGOLDJA!

Ha mindenképpen platform programra vágytok és rám hallgattok, inkább a Raymant válasszátok.



PLANET OF THE APES

UBISOFT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS

✓ RENGETEG VÁLTOZATOS HELYSZÍN ÉS ELÉG SZÉP GRAFIKA
× BÉNA RÁNYÍTÁS ÉS MOZGÁS

4.5 pont



RAYMAN ADVANCE



Ebben a hónapban két Ubisoft játék érkezett hozzánk Gameboy Advance-ra és egyik se tartozik a legalja kategóriába. Kezdésnek itt van a mostanában újra felfutóban lévő hivatalos és legkedvencebb Ubisoft figura, Rayman. Ő az a srác, akinek a teste a levegőben lebeg és a testrészeit semmi se tartja össze, hacsak a varázserő nem. Ezúttal a szokványos mászkálós formában találkozunk vele újra.

A játékmenet teljes egészében megegyezik a jó régi PC-s Rayman platformmal. Figuránk mozgása a régi, persze a Gameboy Advance képernyőjén mindez sokkal szebben fest, a hátterek picit elmosódnak a mozgás közben a folyékonykristály megjelenítés miatt és ez a finom pasztell árnyalatoknál még jól is mutat.

A feladatunk nem más, mint végigjutni a pályákon és a csodálatos terepekben, meg a briliáns kidolgozásban gyönyörködni közben. Az első pár szinten megtanuljuk használni képességeinket, grimaszt vágni az ellenfelek képébe (ettől betojnak és fejvesztve menekülnek), öklözni, elkapni tárgyakat, helikopterezni a sérónkkal (így tovább maradhatunk a levegőben), stb. A játék célja összegyűjteni mind a 17 medalliont. Minden medál megszerzéséhez, 6 ketrecet kell szétzúznunk. A ketrecekben mindenféle ártatlan kis élőlényeket tartanak fogva a gonoszok, ezért általában védik is ezeket rendesen. Aki még nem ismerné a történetet, annak elárulom, hogy ebben a világban az emberek és a természet békességben éltek egymás mellett. De egy nap a gonosz Mr.Dark ellopta a Nagy Protoon-t, ami az egyensúly fenntartásához szükséges erőt biztosította. Betilla megpróbálta megállítani, de nem volt elég erős, így fogságba esett. Szükség van egy igazi hősre, és ki más lehetne ez, mint a mi Rayman barátunk.

A kezdésnél kiválaszthatjuk, hogy a program milyen nyelven szóljon hozzánk, majd beállíthatjuk, hogy zenét, hanghatásokat esetleg mindkettőt kérünk -e, végül nyithatunk egy állást a kártyán (három állásmentés lehetőség van a cardridgeon) és már kezdődik is a móka. Különösen aranyosak az ellenfelek, mivel a legkülönfélébben halnak meg. Ha eltalálunk öklünkkel egy halat (aki kiugrál a vízből), akkor megáll egy pillanatra, kínosan vigyorog egyet, majd elszáll. Hasonlóképpen repül le a cserkészek sapkája, a madarak tolla, stb. Roppant aranyos és könnyen kezelhető a program, talán az egyetlen, ami hibaként említhető, hogy Rayman figurája még mindig túl nagy a pálya többi objektumához és a képernyőhöz viszonyítva is. Elfoglalja a kép negyedét és ez a Gameboy parányi kijelzőjén elég zavaró képes lenni. Néha a terepet átláthatatlanná teszi a rengeteg szín és árnyalat, a szemünk már nehezen tudja megkülönböztetni a dolgokat. Különben mindennel meg voltam elégedve, a zene is tetszett, bátran ajánlható a játék minden korosztálynak és a mászkálós stílus minden rajongójának.

Tibi

R, MINT RAYMAN!





RAYMAN ADVANCE

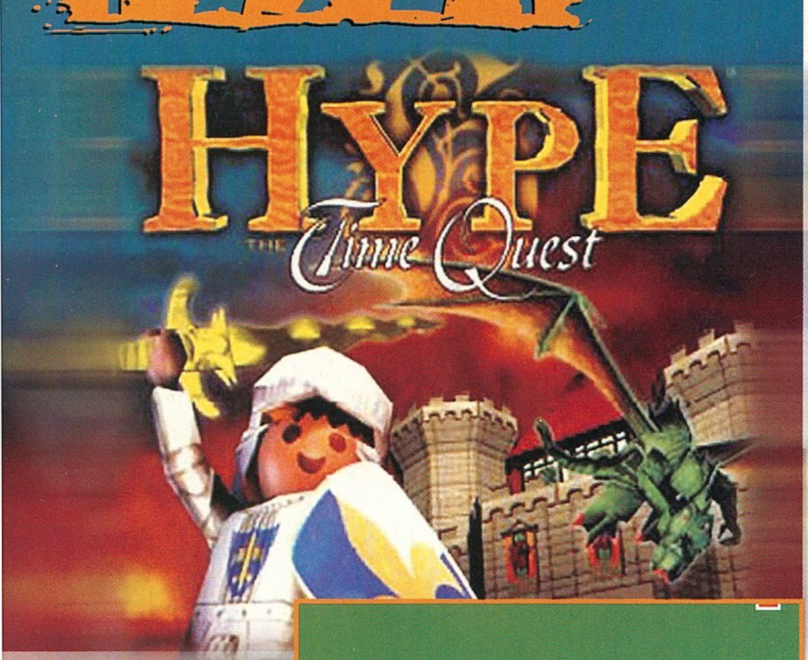
UBISOFT

GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	JÓ
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA

✓ KEDVES RÉGI HŐS VISSZATÉR
× NÉHOL KICSIT ÁTLÁTHATATLAN A TEREP, MERT TÚLSZÍNEZTÉK

8.5 pont





MOBIL PLAY

Apu vett nekem Playmobil műanyag figurákat karácsonyra és egész nap velük játszottam. Felépítettem a várat, berendeztem, és sok ruhám és fegyverem is volt hozzájuk ám! Mikor már mindet jól elhelyeztem, gondoltam kimegyek a konyhába és szólok anyucinak, hogy jöjjön és nézze meg milyen kafán szétbarmoltam a nagyszobát. Csak mielőtt a konyhába értem volna, belepisiltem a pelómba. Hú de gáz gondoltam, így gyorsan a fürdőszobába osontam, hogy kicseréljem, mielőtt a mami észreveszi. Mikor végeztem, megkönnyebbülten indultam vissza és út közben gondoltam ránézek a katonákra, helyükön vannak-e még. De hihetetlen dolog történt! Az összes Playmobil játékom eltűnt! Csak valami kis lapos műanyag dobozka lapunk a vár közepén a helyükön. Óvatosan odalopództam, hogy közelebbről megszemléljem a történteket és akkor vettem észre, hogy minden katonám beleszorult abba a kis műanyag micsodába. Vaksi bandzsa pápaszememmel kibetűztem a szót a műanyag fedélen: Gameboy. Így kerültek be a Playmobil katonáim a Gameboy-ba és azóta képtelen vagyok őket kiszabadítani onnan, pedig eltelt már vagy húsz év azóta. Gondoltam kihasználom a lehetőséget, hogy az 576-nál vagyok újságíró és ezért meséltem el nektek ezt a történetet. Úgy becsüljétek meg, hogy ezt még anyunak se mondtam el!

Viszont sok mindent felfedeztem ám a Gameboy-ba gyömöszölt katonáim kapcsán. Többek között, hogy pont olyan világban élnek, mint a Zeldáék, csak egy kicsit jobban döntött a nézet, amiből láthatjuk őket. Kedvenc katonám, Hype épp a Fekete Lovaggal küzdött, amikor magára hagytam. A gonosz lovag tudta, hogy veszíteni fog, ezért csaló módon elvarázsolta őt és a múltba repítette. Itt kezdődött minden galiba. Meg kell találnia a kivezető utat a saját világába és legyőznie a gonoszt. A mászkálós részeken gyűjtögetheti a tárgyakat és beszélhet az emberekkel, míg harcolni egy platform terepen tud. Ilyenkor futkos, csapkod, és ugrál, akár a Márió, akit a WC-ben felejtettem, amikor hat éves voltam. Azóta kénytelen szegény csövekben mászkálni és teknősökkel viaskodni… Sajnos ha sok időre magára hagyjuk Hype-ot, akkor bizony elölről kezdheti a kalandot, mert a játék képtelen a kártyára menteni. Viszont pályakódokat néha kapunk, azokat érdemes vésővel belevésni a gép burkolatába, nehogy elfelejtsük. Egyébként képzeljétek egy haverom a számítógépe közelében hagyta a katonáit, azóta a PC-sek is játszhatnak Hype-pal. Összességében örülök, hogy így történt a dolog, mert biztosan jobb neki a gép belsejében, mintha a pisis kezemmel fogdostam volna…



HYPE TIME QUEST

UBISOFT

GRAFIKA:	JÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	KÖZEPES
ZENE / HANG:	JÓ
HANGULAT:	KÖZEPES

1 JÁTÉKOS

✓ EGY KICSIT KALAND, EGY KICSIT PLATFORM
× DE EGYIK SEM IGAZÁN

6.5 pont



ÚJRA TEREM AZ RPG FA!

Úgy tűnik Gameboy Color-ra csupa Zelda stílusú program érkezik, aminek én személy szerint kifejezetten örülök. A Lufia-ban különösen az emberemre akadtam, hiszen aránylag egyszerű, érthető, könnyen irányítható és nagyon jó zenéjét nyomat.

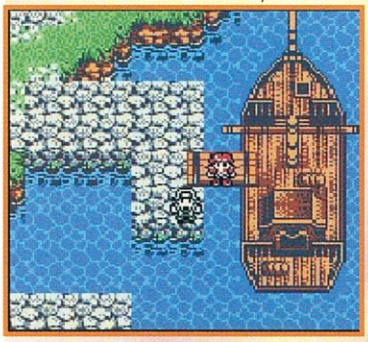
Egy átlagos emberként élünk Patos nevű kis falunkban. Gyermekkorunktól kezdve vadásznak tanultunk, egyszerű életet éltünk. Sohasem hallottunk a Doom sziget háborúról vagy a halál tornyáról. Egy nap viszont egy jövendő mondóval hozott össze a sors. Tőle tudtuk meg, hogy különbözünk az átlagos, hétköznapi emberektől – bár valahol legbelül mindig is tudtuk ezt. Senkinek se beszéltünk róla eddig, de éreztük, hogy a mi sorsunk nem lesz mindig ilyen nyugodt és békés. Talán ezért is élveztük annyira az életet Patosban. Most viszont a világnak és kedvenc falunk lakosainak is szüksége van ránk. Kalandra indulunk, mert csak mi rendelkezünk olyan tudással és képességekkel, hogy legyőzhessük a gonoszt, aki most készül belépni a világunkba. Sötét felhők gyülekeznek a halál tornya körül, jó lesz, ha sietünk. Még mielőtt útnak indulnánk, el kell intéznünk pár dolgot a faluban, többek között létrehozunk egy mentett állást és fegyvereket vásárolunk, no meg jól telitömjük a bendőnket a szomszédnál. Utunk során fogadókkal, és kocsmákkal is összehoz a szerencse, melyekben megpihenhetünk, ehetünk, vásárolhatunk. A puszta földre kiérve azonban már ki vagyunk téve minden veszélynek. Bármilyen fenevad ránk vetheti magát és olyankor a játék sajátos – aktív mátrixnak nevezett – harc rendszerével kell, hogy likvidáljuk a gonoszokat. Átvergődünk majd barlangokon, föld alatti járatokon, megfordulunk kikötőkben, összesen 200 különféle helyszínen. A kalandunk során tizenkét különböző karaktert irányíthatunk, mindegyik sajátos tulajdonságokkal, jellemmel és speciális támadásokkal bír. Végigvisszük a történetet, mely teli van szőve szerelemmel, reménnyel, becsülettel, terrorral és bosszúval. Folyamatosan megyünk előre, bár azt nem tudjuk, merre van utunk célja.

Valódi felülnézetes kalandjáték ez, teljesen zeldás köntösben. Tanulhatunk varázslatokat, felszedhetünk tárgyakat és mindezeket felpakolhatjuk emberünkre, a játék közben előhozható menürendszer segítségével, ami mellesleg elég csúnya és átláthatatlan. A harcrendszer is lehetne jobban kidolgozott, már ami a grafikát illeti. A zenei aláfestés viszont mindenhol csuda jó. A Gameboy hangja alapból is hasonlít a C64 SID-jének prüntyögésére, de ez a játék még jobban felidézi azokat az időket. Főleg a faluban felcsendülő zene jött be nekem, de olyannyira, hogy csak azért bekapcsoltam a programot, hogy halljam a muzsikát.

Összefoglalva egy igényes és izgalmas program a Lufia, mellyel minden Zelda rajongó kellemesen elszórakozhat.

Tibi





LUFIA THE LEGEND RETURNS

UBISOFT

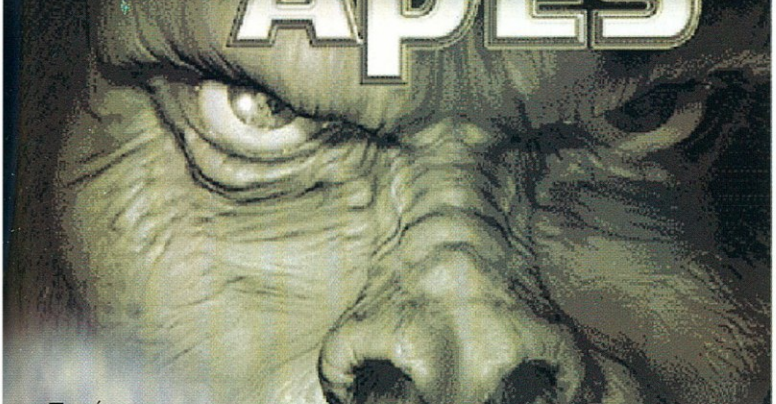
GRAFIKA:	KIVÁLÓ
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KIVÁLÓ
HANGULAT:	JÓ

1 JÁTÉKOS
MENTÉS A KÁRTYÁRA

✓ HOSSZÚ, ÉRDEKES ÉS JÓ A ZENE
× A MENÜRENDSZER EGY KISSÉ KÁOSZ

8.5 pont

PLANET OF THE APES



A z érdeklődő megnézte a legközelebbi filmszínházban; majd hazatért – evett, ivott, aludt, dolgozott, élt. Aztán leslattyogott kedvenc konzolkuckójába, megpillantotta a moziból készült játékot – megvette és szitkozódott. Ha a két esemény közé beékelte volna az "elolvasta az 576 Konzolban a tesztet" mondatot, most hálásan rázna velünk kezet: időt, energiát és egy jókora köteg bankót spórolt volna meg. Az ismertetőnek tehát van létjogosultsága – kezdjük is el. A "Majmok bolygója" első meglepetésként azt szervírozza, hogy a játék nem a tavalyi, Tim Burton rendezte 119 perces vászonvarázslat alapján készült; még csak nem is Franklin J. Schaffner 1968-es eredetije nyomán – a "Majmok bolygója" valójában a két kaland közti első folytatás, az 1970-es "Beneath the Planet of the Apes" (r.: Ted Post) feldolgozása. Hogy milyen a GBC változat? Klasszikus platformjáték. Masírozunk balról jobbra, közben néha összefutunk néhány primitív, előre meghatározott útvonalat bejáró ill. statikus ellenféllel, akiket elpusztítunk a birtokba vett fegyverekkel (1.pálya - "rambókés", 5.pálya - pisztoly, 8.pálya - puska, 10.pálya - géppisztoly; utóbbi kettőből elég egyetlen lövés az életerőnkre törők annihilációjához). A grafika? Korrekt hátterek, remek főhős animáció (á la Prince of Persia / Flashback). A többi csúnyácska és bénácska. Zene? Kettő darab kompozíció, egy a menüben, egy az egész játék alatt (a harmadik pályától kezdődően számunkra már a GBC helyett Loreena McKennitt: To Drive the Cold Winter Away c. albuma szolgáltatta a zenei aláfestést). A hangok megfelelője itt a prüttyögés. A csomagolás tíz szintet átkaroló szünetmentes túlélőtúrát ígér, némi fejtörővel fűszerezve – nos, a túlélés helyben van (mi nehezen éltük túl :), a puzzle pikantéria már kevésbé (a leghosszabb fejtörést talán az okozta, hogy a városi pályán bizonyos létrák szinte tökéletesen beleolvadnak a háttérgrafikába és eltartott vagy három percig, míg felismertük, hogy ez nem csak dekoráció), a szintek száma pedig – nem panaszképpen, de bárhogy is számoltuk – hárommal több, mint tíz. Próbálkozni korlátlanul próbálkozhatunk: a játékban pályakódok vannak, meg örökélet. Amit végül kaptunk, az 58 perc szenvedés volt. Ennyi ideig tartott végigjátszani a Majmokat. Bonusz pironkodást produkált, hogy a játék tervezője a magyar származású Joe Tabor – a játékból ugyanis egyetlen dolog hiányzik: a játék. Ha az igazi után sóvárgunk, Pierre Boulle novellája nagy valószínűséggel ott pihen szülővárosunk könyvtárban – ha pedig az emberként viselkedő állatok gondolata hoz lázba, Aesopus meséinek ma sincs párja.

reiker@eigo.co.jp

ORANG UTÁN 2673





PLANET OF THE APES

UBI SOFT/TORUS

GRAFIKA:	KÖZEPES
JÁTSZHATÓSÁG:	KÖZEPES
SZAVATOSSÁG:	SIRALMAS
ZENE / HANG:	SIRALMAS
HANGULAT:	SIRALMAS

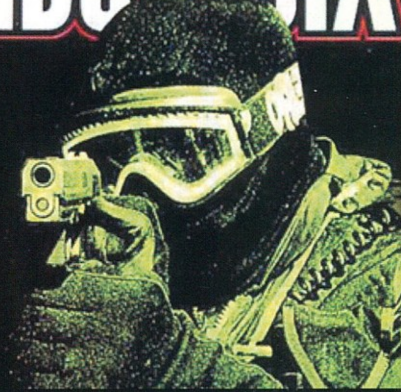
1 JÁTÉKOS

✓ MAJMOK BOLYGÓJA
× A JÁTÉK

2 pont

Tom Clancy's RAINBOW SIX

SZIVÁRVÁNYSZÍN 6ÉKONYSÁG



V an egy szakállas, lakatlan sziget felett repülő Superman-t; széttárt combú, kívánatos, fiatal hajótörött lányt és a Láthatatlan Embert magába tömörítő vicc (az élénkebb képzelettel megáldott olvasók máris összerakhatják az olcsó poént) – nos, a Rainbow Six-re lecsapni a szárnyaló szuperhőst ért csalódáshoz hasonló kellemetlen végkifejletet eredményez. Míg a hibákkal teli PC program a kellő mennyiségű javítás applikálása és némi módosítás (az "Assassin" mod pl. a Steel Wind küldetésben – londoni belga nagykövetség – felcserélte a szerepeket, célunk egy jól őrzött komplexumban a nagykövet elleni attentát volt) befecskendezése után a lopakodás és gyors csapásmérés lélegzetelállítóan izgalmas elegyévé válhatott, a színes GameBoy átiraton nincs, ami segítsen. A mellékelt képeken megcsodálható pixel-puritán grafika nem is lenne akkora baj – a játékmenet az, amibe most belerúgunk néhányat. Az "akció" a megszokott R6 játékmenet helyett a jó öreg "Senjyo no Ookami"-t (nyugati világban "Commando" – lásd C64 / ZX Spectrum, stb.) ill. az Airborne Ranger-t próbálja elénk varázsolni, megközelítőleg négyszeres lassításban és érthetően sokkal kevesebb lepuffantható rosszfiúval. Elviselnénk, ahogy azt is elviseljük, hogy a korábbi verziók zárt ajtói eltűntek vagy hogy a többszintes épületekben nem lehet tüzelni az emeletek között (pl. az első emeleti erkélyről a ház előtt szobrozó őrre). Ami viszont megtorpedózza a jóindulatot, az a "barátságos tűz" hiánya (nem lehet lelőni a saját embereinket); az, hogy a nagy ritkán feltűnő ellenfelek (akiket a felülnézetperspektíva miatt már messziről kiszúrhatunk – nesze neked meglepetés) szinte kivétel nélkül háttal állva várják a lassan érkező gyors halált; de leginkább az, hogy embereink állandóan beleakadnak MINDEN létező tereptárgyba, sikeresen leszakadva így a csapattól. A hibák felsorolását oldalakon át tudnánk folytatni (a "1st person" módra ne legyen kíváncsi senki – először csak a 4. küldetésben találkozunk vele). Steve Rockett zenéje talán az egyedüli pozitívum, ami említésre méltó: a Rainbow Six téma amolyan C64 / SID-es feldolgozása kellőképp "dögösre" sikeredett. Summa summarum: a tesztelő két hosszú héten át hagyta, hogy a program megalázza, megkínozza, meggyötörje; büszkeségét sárba tiporja és búcsúzóul szembe köpje. Az utolsó előtti, 15. küldetés (Wild Arrow) közepén adta fel és valójában azt se bánja, ha a végső győzelmet a készítők esetleg több órás, fantasztikus renderelt jelenettel díjazták volna. Ez a vicc nem a hajótörött lány testi adottságairól szól, hanem a Láthatatlan Emberről.

reiker@eigo.co.jp





TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

RED STROM/CRAWFISH

GRAFIKA:	ELMEGY
JÁTSZHATÓSÁG:	SIRALMAS
SZAVATOSSÁG:	JÓ
ZENE / HANG:	KÖZEPES
HANGULAT:	SIRALMAS

1 JÁTÉKOS
MENTÉS KÁRTYÁRA

✓ CSOMAGOLÁS
× MEGSZÁMLÁLHATATTLEN HIBA

3 pont

csevegő

Kézcsókom mindenkinek! Lefáradt kollégáim remegő kezekkel adták át a Csevegő stafétabotját. Eddig bírták a gyűrődést, amit okoztatok nekik. Hogy telt a szilveszter gyermekeim? Az enyém vadállat volt, megettem, megittam, amit csak elém toltak. Szeretném is megköszönni Claudiának (főleg), Gery-nek, Pistinek, Ildinek, Robinak, Gyöngyinek, Lalának az eszméletlen bulit, na és persze mindenki kedvenc Gyulájának, aki megint kitett magáért és egyébként is minden hétvégén a legjobb fényeket varázsolja elénk az E-Clubban. Kösz! Na lapozzunk. A januárt kicsit lájtosra vettem, és megpróbáltam olyan leveleket összeválogatni, amik rólam szóltak (hehe), viszont azt már most megígérhetem, hogy februárban jön a szigor, azaz a konzolháborúkról szóló leveleket csípőből mellékelni fogjuk, még akkor is, ha egy oldalasra csökken a csevegő. Csipi

Tisztelt Konzol! Régi olvasótok vagyok, 92-ben találkoztam először az 576 logóval. Csodálkozva olvasom a Csevegőt és nem értek valamit. Mi a fenének kell pocskondiázni egymás gépét csak azért mert az más, esetleg lefutóban van? Mit fognak ezek a srácok mondani, ha egyszerre 3-4 hasonszőrű konzol lesz egymás mellett a piacon? Ez az egész engem a Plus4, C-64 "háborúra" emlékeztet. Az is fölösleges volt, hisz mind a két gép 94' körül adta be a kulcsot együtt! Annyit tudok javasolni, hogy aki most akar már az új csodákban részt venni vegyen PS2-t, aki meg türelmesebb várjon amíg megjön kis hazánkba a GC és az XBOX aztán döntsön. (Bár az ember gyarló és mindig többet, jobbat akar.) Én személy szerint nem bánnám, ha újra több, hasonló tudású konzol lenne a piacon egyszerre hosszú ideig, úgymint annak idején a SNES és a MD, ráadásul a két 16 bites "csoda" békésen megvolt egymás mellett a rajongóikkal együtt. *(Szívemből beszéltél. Ha nekem nem, talán majd neked hisznek az olvasók. Böjtös G.)* **(Csak azt felejtetted el, hogy azok az idők már rég elmúltak, és soha nem jönnek vissza, egyébként meg, én szeretek másokat és mások gépét fikázni, úgyhogy ezzel semmi gondom. - Csipi)** Más. Az új csodagépek közül engem igazából a GBA érdekel mivel sokat utazom a munkám miatt és ilyenkor jól jön egy unalomûző "ketyere", de lenne pár kérdésem:

A GBA programok mennyi játékidőt ígérnek, hisz áruk nem a legalacsonyabb? **(Szerintem ha van otthon PS-ed, egy cseppet sem fog lekötni a sok 2D-s anyag, bár azt mindenki maga dönti el, hogy mennyit ér neki az a néhány kuriózum anyag a GBA-n (neki). Én mindenesetre maradok a GBA ROM-oknál... - Csipi)** Mit jelent valójában a GC-vel való kompatibilitás? *(Rá lehet kötni a gépre, és akár irányítóként is lehet majd használni. Meg hasonlók. B.G.)*

Mikor jön ki a Sonic Adventure vagy ha kijött mikor lesz elérhető itthon is? *(Ha jól tudom, nem kell már sokat várnod rá... B.G.)* **(A múlt héten szereztem be a japán verziót. - Csipi)**

A válaszokat előre is köszönöm. További sok sikert! Bartkó Zoltán, Szögliget

Tisztelt szerkesztőség! Először írok nektek levelet. Az X-Box-os témához szeretnék hozzászólni: Szerintem az X-box rosszabb gép mint a play 2 vagy a Gamecube mert, bár az X-Box többet tud, de ezek csak adatok, túl PC-és a grafikája mert PC alkatrészek vannak benne a PC-nek pedig az az előnye hogy szét lehet szedni és újítani, felfejleszteni lehet de ezt az X-boxal nem lehet csinálni, a játékok grafikája a képekről nem olyan nagy számok. Szerintem az X-BOX nem lesz annyira sikeres mint a PS2 PS2-re hamarosan, pár hónap múlva sok jó játék fog megjelenni (pl.: MGS 2, FF10, Silent Hill 2). Mivel ezek remek PS játékok folytatásai, ezért rengetegen meg fogják őket venni, és inkább PS2-t vesznek. Bár lehet hogy más gépre is megjelennek de csak később. **(Csak aztán nehogy azoknak legyen igazuk, akik szerint az Xbox-ra fél éven belül kijön egy PS2 és egy PC emulátor, mert onnantól kezdve az összes PS2 tulaj csak durván anyázhat, miközben az X-esek, bármivel nyomulhatnak. - Csipi)** Egyébként a kedvenc játékaim: FF8, FF7, FF9, Chocobo Racing, Tekken 3 (ebben a sorrendben). Lenne egy-két kérdésem:

1, 2 - Lesz FF10 poszter? Mikor tesztelitek a FF anthologyt, lesz hozzá poszter? **(Ezen már túl vagyunk. Talán rendszeresen vásárolnod kellene a lapot, nem feleslegeseket kérdezned. - Csipi)**

3 - A Jade Coccoon 2 mikor jelenik meg? **(Mostanában. - Csipi)**

Ti vagytok a legjobbak (ez nem puncsolás) további jó munkát kíván! Lénárt András Pécsről

Szevasz Martin! Egyik ok amiért írok az az, hogy most akarok új gépet venni, DE...PC-t vagy PS2-t. Szívem szerint mindkettőt, de hát annyira nem vagyok eleresztve anyagilag. A PC mellett szól a Quake 3, a hálózat, az Internet, a billentyűzet+egér. **(Ez mondjuk mind van PS2-ön is, de sebaj... - Csipi)** A PS2 előnye, hogy nem kell félévente tuningolni, nem fagy le, nem kell installálni stb. Tehát? Kérlek válaszolj, mert ha "összegyűlék" elég zseton, akkor le kéne cserélnem a PS-t. A másik a DC-s srác levele. Nekem semmi bajom a DC-vel. Szerintem attól Martin, hogy te nem bírod a DC-t nem kéne már egyből betámadnia téged minden DC-s tagnak. Ez az újság azért született, hogy leírjátok a véleményeteket, észrevételeiteket a konzolpiac állásáról, vagy netán tévedek? **(Csak egy kicsit... - Csipi)** Különben Martin neked elég nagy az arcod úgy mint a GYÉZÉ félének, de az a különbség, hogy neked van miért. **(Erre nem esküdnék... - Csipi)** Ő pedig elmehet a N64-el a sunyiba. **(Naaaaa, te kis harcos hörcsög - Csipi)** Mellesleg nagy megtiszteltetés lenne ha ez a levél bekerülne a Csevibe. Előre is kösz! További jó munkát! Varga Csaba -> Abdul, Kístarcsa.

Helló Martin(576)! Mikor lesz Zelda Gamecube (Mert ugye lesz?)? **(Soká! - Csipi)** Azt sejtem, hogy pontos dátumot ti se tudtok, talán még a készítők se, de készül egyáltalán és ha igen, hol tart? Adj reményt!!! Pár pletyka igazság tartalma érdekelne: a GC tényleg lyukacsos DVD-vel fog meni, hogy másolhatatlan legyen, és ha igen akkor csak azt fogja lejátszani vagy a normál film DVD-t is? **(Normál film DVD?! Lyukak? Mi van? - Csipi)**

A jövőben tényleg nem akarnak olyan konzolt megjelentetni Európában amin megoldható a játékprogi másolás? **(Erről mondjuk mindig híres volt a Nintendo, valószínű, hogy a GC sem lesz másolható, de ez nem baj, legalább csak az olyan tényleg gazdagidióták fognak ezt venni, mint például én, mert ugye PS2-je már mindeninek van. - Csipi)**

Ugy halottam piros hó eset szegeden. Tényleg létezik olyan hely amit Szegednek hívnak? **(Szólj már hogy mikor kell röhögnöm, te kis móka miki... - Csipi)**

Befejezésnek búcsú: Hello!!! Kis Tamás Budapest

Hellooo...mindenki állatnak és állatbarátnak **(Én is üdvözöllek! - Csipi)**. Annyi idétlen ember rohangál ide-oda shoppingolni és mindenhol ott vannak. A Cseviben is annyi barmot lehet találni (csekély kivétel) ennél már csak a hentes remekel szagos példányaival. Ezt mellesleg a levélíró emberkülöncségre speckóztam. Mert ti édes-drága (folyik a nyál) stáb különlegesség nem tehettek "ezek" ellen semmit. "Ezek" gyári hibás hülyék. Emiatt nem lennék a helyetekben. Az hogy DC vs PS őszintén: nem mindegy?! **(Dehogyisnem! - Csipi)** Ez most olyan, kinek milyen csaj tetszik, hogy a jövő héten milyen hajszín dukál...Én amúgy 15 vagyok és az első gépem a nagyon brutál C-64. Még mindig megvan és hidd el imádom! Amikor már teljesen átéled a 3-4 kockányi embered haláltusáját, de még bírja a joyod, könnybe lábad a szemed várod a következő és egyben utolsó lövést...Game Over.... Minden általatok ítélt jó játék megvan, nem csoda hogy a nappali tele van jobbnál-jobb dolgokkal. Mellesleg engem nem izgat hogy most melyik konzol a jobb! Maradok aki vagyok és olvasó: mindenki vigyázzon amire-akire akar, további szenvedést a levelekhez: Szigi. **(Szenvedek az biztos, de kicsit visszakanyarodva: ha neked mindegy, hogy DC vs. PS2, akkor miért akarod tudni, hogy melyik a jobb? - Csipi)**

Szia Martin! Üdv! Ez már a 3. levelem neked! A másik bibi az, hogy szeretnék magamnak sok élethű (vagy manga jellegű) PS2 játék képeket lehivatni, de nincs egy db. címem sem. Mondjuk a menő játékokról kellene mint pl.: Tekken Tag, The Bouncer, Final Fantasy, GT3, Devil May Cry, STB!!! Mindegy az a lényeg, hogy sok-sok PS2 játékokról tudjak képeket lehivatni. Érted ugye? Kérlek segíts!!!!!!! **(Ez a Martin asztala. De most nem ér rá. Nem hiszem el, hogy egy keresővel nem találsz magadnak képeket! - Csipi)** Nektek olyan jó képeitek vannak az újságban biztos tudsz egy pár címet. **(Azok nem a netről vannak. - Csipi)** Vagy amit csak tudsz az összest írd le, ha lehet. Ha leírod nekem őket ígérem többet – soha többet nem zargatlak az Internet címekkel. ESKÜ!!!!!!! U.i.: Ja, amúgy remélem jók a megfejtéseim a Nyereményjátékkal kapcsolatban. Üdvözlök mindenkit a szerkesztőségben! (Csipikét is és üzenem, hogy ne legyen szomorú!) **(Miattam már nem kell aggódnod, augusztus elseje, de még inkább tizenharmadika óta kifejezetten BOLDOG vagyok. - Csipi)** Na jó Szióka! Puszika mindenkinek! És üdv a Konzol pajtásoknak!
Viki, Budapest

Szevasztok 576 Konzol-os Skacok (üdv mindenkinek). Akkor rátérnék a levelem lényegére, ami egy idézet egy újságból nem, mondom a címét, legyen annyi elég, hogy "PC......". Az idézet így hangzik az újság E3 2001-es bevezetőjéből: "Ugy tűnik a közepes minőségű játékok áradata, átkerül PS2-re." Ezzel ellentétben az újság azt írja, hogy az XBOX fergetegesen jó és, hogy a PS2 és a GameCube egy sz*r mellette. Én PS2 tulajdonos vagyok, megvan a Gran Turismo 3, ...ezeket a teszteléseitek alapján vásároltam meg kivéve az OW, de mindennel meg vagyok elégedve, de nem is ez a lényeg hanem az, újság szerint a Metal Gear Solid 2, ...Run Like Hell (RLH), közepes minőségű játékok. Szerintem nem, szerintetek? Hol lehetett látni ennek a kartondoboznak a kiállításán olyan játékot mint a Final Fantasy X, vagy a MGS2, ti tudtok ilyet, mert én nem. Amit itt felsoroltam azok szerintem mind lesöprik a kartondoboz kínálatát! **(1. Neked PS2-öd van, tehát az objektivitásod redukál a 0-hoz. 2. Akik ezt írták, eléggé meg vannak támogatva, magyarul egy kis ingyen reklámért cserébe Mo.-on szinte először kaptak X-et, egyébként meg ha idegesítenek, ne olvasd őket. - Csipi)** Nem tudom, hogy ti, hogy vagytok vele, de én minden konzolt szeretek a Dreamcast-ot a GameCube-ot, Playstation 2-őt, hát igen SEGA, Nintendo,



SONY már régen a piacon vannak, és erre jön egy Microsoft-os milliárdos BG. akinek az elve az, hogy ha egy ügyet nem tudsz megoldani kevés, pénzel, old meg sok, pénzel! **(Szerintem ez teljesen normális hozzáállás, ideje hogy végre valaki megszorongassa a Sony-t, aki már túl régóta egyeduralkodó, és ez meg is látszik a játékkínálaton. - Csipi)** Én nem tudom, mit akar, de hogy nem veszi át a Konzolpiac vezetését a Japán konkurensektől az biztos, azt hiszi, hogy ő jön és tarol és mindenkit lesöpör a kartondobozával hát nem fog sikerülni előre, megjósolom nem fog sikerülni se, a Nintendo-t se a SONY-t nem fogja kiszorítani **(Merrefelé is laksz? Dado... -Csipi)**. Most elbúcsúzom remélem levelem jól sikerült és elnyerte tetszéseteket búcsúzom, sziasztok. Hű olvasótok: Király Zsolt, Balassagyarmat

Helló 576 konzol!!! A múlt hónapban vettem meg először az újságot. Előtte már sokat hallottam rólatok, és bevallom, nem csalódtam! Ez a lap tényleg fantasztikus! Csúcsak benne a tesztek és a hírek is! Az egész tök állat......de nem csak erről akartam írni. (Hisz ezt már mind tudjátok) Lenne egy pár kér(d)ésem, úgyhogy gyorsan belevágok:

Nekem PS-em van, így engem főként ezek a hírek érdekelnek. Viszont azt olvastam, hogy a PS meg fog halni! (vagy már meg is halt?) **(Már meg, bár vannak akik nem hagyják békében nyugodni, és mindenféle szeméttel próbálják éleszteni. - Csipi)** Ezért szeretnék helyette egy Xboxot, de sehol sem találok róla technikai adatokat. Ha tudtok egy biztos forrást, akkor légyszi írjátok meeeeg!! **(Mindent a maga idejében! Lesz itt is a Konzolban! - Csipi)**

Más. A csevi rovat nagyon jó, főleg a tökös beszólások tetszenek. Én nem tudom ki a fene az a CSIPI M LEE, de biztos, hogy nagy arc. (Ha mindenki őt akarja) Így hát nem tehetek semmi mást, kiáltok egy nagyot: CSIPI! GYERE VISSZA!! **(Itt vagyok gyermekem. - Csipi)** Na nem húzom tovább az időt, az újság tényleg király, és kössz, hogy elolvastátok a levelem. Az újsághoz további sok sikert, mostantól nagy rajongótok: Bodnár Csaba, Debrecen

Szevasz Csipi! Olvastam a konzolban, hogy ha valami gond lenne némely játék végigvitelével, akkor a tesztelőhöz lehet fordulni! Az az igazság, hogy nehezen vettem rá magam az írásra, mert lehet, hogy cinkes, amit kérdezni akarok. Azonban a Parasite Eve II. végén elakadtam. A legutolsó főellenséget nem tudom elintézni! Adok neki a gránátvetővel, de az istenért sem akar kimúlni! Így szó mint száz, légy szíves segíts! **(Azóta sok minden lefolyt már az ereim... a Dunán, és sajnos nem emlékszem már, sorry! - Csipi)** Segítséged előre is köszönöm! Droba Péter Szigetszentmiklós

Hali, mélyen tisztelt 576 Team. A nagyon közelmúltban töltöttem be a 13. életévemet - s e neves alkalomból megkaptam az RPG-k királyát az FFIX-et. Imádom. **(Az a legsz*rabb FF, egy nagy f*s, utálom. - Csipi)** Bár elakadtam az Evil Forestben. Az FF veterán unokabátyám meg körberöhögött. Brühühű.....Ujjfent más. Csipi, a húgom beléd van zúgva. **(Nincs egyedül, meg aztán azok után, amit csináltam vele, nem is csodálom. - Csipi)** Komcsi. Más. A húgom, a bátyám és én veszettül gyűjtünk egy PS2-re. Ezzel kapcsolatban volna pár kérdésem. Lehetséges az, hogy a ps2 ára kb. 90e Ft-ra csökken? (A közeljövőben) **(Bármi lehetséges! - Csipi)**

Érdemes megfenni a PS2-t, vagy jelent-e akkora konkurenciát a GC vagy az Xbox hogy leigázza? **(Ez majd idővel kiderül, nem szeretek jóslatokba bocsátkozni. - Csipi)** Kb. Mennyiért lehet most eladni egy playstationt? **(Amennyit nem vagy pofátlan elkérni! -Csipi)**

Kérem az illetékest, hogy tegyen be a csevibe, Novemberig ugyanis döntést kell hoznunk, milyen konzolt akarunk. Előre is köszi! Csáó! Kyra U.I: Csipi, tessék komolyan venni a hugit, különben sírni fog!! **(Valamelyik éjjel komolyan is vettem, de aztán reggelre annyira KOMOLYTALAN lett a dolog... - Csipi)**

Helló 576 Konzol Üdv mindenkinek. Én még új hódolótok vagyok, de igyekszem ezt a jó szokásomat megtartani. Első lépésként elő fizettem az újságot. (megérte) Bár kicsit bosszankodtam, amikor az a hülye postás még mindig nem hozta pedig már az újságárusnál már ott volt az 576. (Mindegy majd meg szokom) nagyon jók a régebbi számok is (amiket az előfizetéshez kaptam ajándékba). Én már egy boldog PS2 tulaj vagyok (nem újgazdag bunkó, dolgoztam érte és még így is sokat vártam rá). De szerintem mindegy milyen konzolod van a jó hangulatú játékok a lényegek. Például a Dreamcastnál örömmel kipróbálnám a Shenmuet vagy a Phantasy star online-t interneten (de jó is lenne pár Japcsit agyon csépelni). Psem nekem pedig nem is olyan rég volt 99 karácsonyára kaptam pedig akkor már elég réginek számított. De azok a játékok!!!! Final Fantasy IX a kedvencem. Sok osztálytársam hülyének tartott (Pc-s bunkók) hogy én mit szenvedek azzal a ((sz*r)) Playstationnal. De én tudom nem csak a grafika számít a tartalom és a hangulat fontosabb. Csipinek gratulálok semmi közöm a N64-hez vagy a Dc-hoz de az ő tesztjei miatt ezek a konzolok is megfogtak. **(Naaa, neee, elpirulok... - Csipi)** (mindegyikből árad egyfajta sajátos hangulat) Én sem tudom képzelni milyen jó lehet a Shenmue vagy a N64-es Conker's bad fur day. Nem tudom esetleg be lehet-e nézni hozzátok megismerni titeket és esetleg kipróbálni eme király játékokat? **(Bejöhetsz, ismerkedhetsz, és a Martint csodálhatod is egy kicsit! - Csipi)** A Sega pedig egy nagyon hülye cég (és itt még finoman fejeztem ki magam), én még gondolkoztam Dc-vásárláson az egy-két király progi miatt (Shenmue, PSO, MSR, Q3). Így csak a Sega cseszhetett ki az emberekkel. Sajnálom a Dc-osokat (remélem én soha nem kerülök ilyen szar helyzetbe) A Dc egy rohadt jó gép egy-két esetméletlen jó játékkal de ennyi hála a segg Segának. N64-ről is szólnék pár szót. Csipi király N64 tesztjei miatt már a N64 vásárlás is megfordult a fejemben mert valami hihetetlen jók a Rare játékok a Square-el vetekszenek. Hálát rebegnék az égnek ha esetleg PS2-re is fejlesztenének. Más. Szeretnék pár kérdésre választ kapni:

Mikor jelenik meg PS2-höz a modem és a Winchester Európában? **(Még az idén. - Csipi)**

Irnátok-e egy kicsit bővebben a már említett változtatásokról az újságban? **(Gondolom most már észrevetted őket. - Csipi)**

Lesz-e netán Phantasy Star Online PS2-re? **(Ha az nem is, hasonló biztos. - Csipi)**

Az újság eszméletlen király. Szuper a Csapat, így tovább. Ui: Martin tesztelhetnél többet (királyak a tesztjeid) Betehetnéte a csevibe Bye Tutajos, Jászberény

Kedves 576 Konzol Team! Úgy éreztem épp ideje írnom egy levelet, mert már jó régen veszem a Konzolt. Szeretnék új konzolt venni, ezzel kapcsolatban lenne 1 pár kérdésem:

Szerintetek érdemes GBA-t venni? **(Abszolút nem. Jó, csak vicc volt. De a szemed ki fog folyni tőle. - Csipi)** Lesz rá esetleg Space Harrier? (Még nem láttam a neten. - Csipi) Meg tudnátok írni kb. mennyibe fognak kerülni az új konzolok? **(100 és 150 ezer között. - Csipi)** A Gamecube elég Szimpatikus nekem. Azzal lehet netezni? **(Lehet! - Csipi)** PS2-re lesz Star Trek Voyager Elite Forces? **(Van! - Csipi)** TR Next Generation? Lehetséges, hogy a Shenmue X-boxra költözik? **(Kétszer ?? Csipi)** Válaszaitokat előre is köszönöm! Martinról azt hallottam, hogy szereti a mangát, én is imádom! Kedvencem a Bubble Gum Crisis! Imádom a Neon Genesist is. Te miket szeretsz? **(A Robotech-et szereti. - Csipi)** Örülnék, ha bekerülnék a csevegőbe, mondjuk felálldoznék oltárotokon egy tanárt! **(Fröcsögjön a holdig a vér! - Csipi)** U.i.: A csevegő oldalára jó lenne megint valami dögös maca! Mindig maradok hű olvasótok: ShadowMan

Csá konzol team! Először is b***ott jó az újság! Van pár okom amér' írok nektek. Múltkor kezembe került egy másik újság (mint később ki derült, egy sz*r, gagyi, csaló újság) belenyúlok a közepébe és mi a f*** az a ki****ott poszter GT3 mint nektek a június számba nyálazom tovább és besz*rok b*** meg mi van benne? World's Scaries Police Chases, Alone in the dark, Crazy Taxi (mint nektek a júniusi számban sajnos elfelejtettem hogy boltba vagyok és szétteptem azt a szarságot úgyhogy rá****tam mer' kikellett fizetni. **(Ember, tetszik a stílusod, mintha csak magunkat hallanám. Csak ne felejtsd el a végéről a g**it. Egyébként talán azér' voltak benne ugyanazok a tesztek, mert azok a gémek jelentek meg abban a hónapban! - Csipi)** ***(Csipinek igaza van, tényleg szimpatikus a gyerek! Veres Miki)*** Hát nem kócsögség sőt a WSPC ugyan az a két oldal ugyanazok a képek sőt a leírás is ugyanaz mint nektek. Más, tudtok nekem címet mondani Miskolcon ahol meg lehet venni a Worm's Armageddon-t PS-re mert az a kedvenc játékom. **(Bocs bébi, nem vagyunk otthon Miskolcon, talán a Pataki Attis segíthetne neked... - Csipi)** Apropó konzol háború, nem 'tom mi a f***nak kell itt b***akodni mindenki maradjon a saját "csapatánál". Kussoljon és csinálja a játékokat. Ja amúgy az egész haveri banda a Csipit hiányolja (ne értsd félre te: is király vagy) **(Visszatértem! - Csipi)** Még valami, sz*rjatok az egész kib***ott kócsög kritizáló táborra mert mint mondtam f*sza az újság. Na az a "gémvan" úgy felb****a az agyam azzal a sok b***sággal. Hehe suck. U.I.: Hajrá 576 konzol Team Semmi jót ne halljunk rólatok U.i.2: Szeretném ha be***nátok az újságba a levelem. Előre is köszi. Slide "Speedy" Miskolc

Helló 576 team. Már a 8. levelemet írom remélem ezúttal végre beraktok a csevegőbe. Nekem PSX-em van, és ezzel lenne pár kérdésem:

A PSX-en lehet játszani DC játékkal? (CD) **(Persze! - Csipi)**

Hány órán keresztül lehet PSX-en játszani? **(Az attól függ mit szedsz be előtte! - Csipi)**

Nektek milyen gépeitek vannak? (PS, DC, stb) **(Minden, ami az univerzumban létezik. Csipi)**

Nincs egy fölös Resident Evil CD-tek? **(Jézusom... - Csipi)**

A PSX ideje lejárt? Nekem nagyon tetszik a gépem, és igaz az hogy a PSX már kiment a divatból? **(Igaz. - Csipi)**

Dragon Ball lesz PS-re? **(Van! - Csipi)**

A PSX-en lehet játszani PS2-es CD-t? **(Persze, hiszen Sony mind a kettő! - Csipi)**

Elakadtam a SYPHON FILTER-ben. Ott amikor az alagútban (földalatti állomás) felrobban a bomba. De egy idő után amikor egy szinttel fentebb vagyok, zárba vannak az ajtók és aztán megfulladok. MIÉRT??! **(Mert elfogy a levegőd. - Csipi)**

Kezdek álmosodni. **(Ezen nem csodálkozom, elég fárasztó vagy! - Csipi)** Ezzel zárom soraimat hűséges olvasótok: CORNELL azaz Tűri Zoltán Ceglédről.

Szevasz 576! Te Martin, azt tudtad hogyha 8426-szor végig viszed az MGS-t akkor mehetsz a rókával a RE-be? És ha azzal végignyomod egy ellenség kinyírása nélkül, kapsz egy kódot, amit ha be írsz az MK3 Vs képernyő kódlistájába, mehetsz egy kört Link ellen a GBA-s Mario Kartban! Ez komoly, csak próbáld ki! Na de mindegy, majd meglátod! Csipi, imádlak! (Na azért azt nem, csak bírom a tesztjeidet.) **(Na azért! - Csipi)** A Micimackós teszted egy Isten volt! (Mindenki aki csak elolvasta, gurult a röhögéstől!) Meg a Perfect Dark, meg a Zelda és a Banjo cikk is. Ja és a Concer! Főleg az a kitöréses tetszett a Banjo cikk elején. Végre egy igazi NINTENDÓS! Manapság kevés az ilyen. A SNES-t is így bírtad? **(Fogjuk rá, de inkább csak a platform játékokat, Donkey, Mario, tudod... - Csipi)** Igazság szerint én a SNES-nél jobban semmit sem szeretek. Meg a 16-bites játékoknál (éljen a Veres Miki!). A mai gémek már tényleg nincs meg a mai gémekbe (mondjuk azért egy Majora's Maskra vagy egy Legend of Manára ez nem vonatkozik.) De talán még van remény. Véleményem szerint az az ok csupán, hogy nincs már fantáziájuk a programozóknak. Vagy lehet hogy van, csak megvalósítani nem tudják. De akkor is a SNES-nél nincs jobb. És mondhatja nekem akárki – hogy csak letöltök egy emulátort és kész – tévé! A Secret os Manát egészen más volt SNES-en nyomni, mint a gépen. Gondolom sok embernek ez a véleménye, de sajnos ellen példa is tapasztalható. Addig is jó éjszakát, és jó, fáradalom mentes munkát kíván: Huszár Zsombor, Budapest

Halihó Konzolosok! Én egy vagyok a marhára lelkes olvasóitok közül, ugyanis rájöttem hogy az újságotok marha jó szellemi táplálék szürkeállományom számára. Hülye, nemnormális retrómániás híreben állok, úgyhogy vigyáz Martin. (Ne vedd komolyan!) Szerintem sokan egyetértenek velem, hogy a PS2 VS DC háború le van ejtve. Olybá tűnik, hogy szeretnék teszteli veletek (jó vicc). Na jó elég a disznólkodásból. Lenne pár kérdésem:

Martin! Hány féle gép van birtokodba? **(25 körül. - Csipi)**

Martin! Csipi idegbajos mostanában? **(Az idióta főnöke folyton kiborítja, a butáskodásaival. - Csipi)**

Meddig tart még a PS haláltusája? **(Nem sokáig. - Csipi)**

Miért szeretitek a HIM zenéjét? **(Szereti a halál! - Csipi)**

Zárul Miki mókatára! Eljött a búcsúzás órája. További jó munkát és további programgazda évet kíván nektek: Szalkai Dániel (Torma), Miskolc Ui: Az összes DC-s b***! **(Te kis korlátolt :o) - Csipi)**

Kedves 576! Bekopogtatott a Jézuska mindenhová, legalábbis a környezetemben. Mindenki a karácsonyt várja, talán még a Grincs is! Ti szeretitek a karácsonyi ünnepeket? Megnéztem a FF mozit, szerintem jó lett habár aki nem megrögzött FF játékos, az azt sem tudta honnan fúj a szél. **(Ez elég nagy hülyeség volt, ugyanis a film úgy készült, hogy nem kell feltétlen ismerni hozzá egyik FF játékot sem, angyalom. - Csipi)** Túlságosan elvont lett, néhol még nekem is megfejtődött a fejemet. Mcs – szerintetek az új PS2-re megjelenő FF-ban működik majd Aeris feltámasztása? **(Ajánlom nekik, hogy működjön! - Csipi)** Na, mára ennyi, addig is kellemes ünnepeket! Ui: Martin a Csipinek is hagyjál egy szaloncukrot! **(Ha csak szaloncukrot akart volna adni az a kis perverz! - Csipi)** Krisch Évi, Salgótarján

Na, elég lájtos volt? Februárban bekeményítek!

Csili M Lee

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

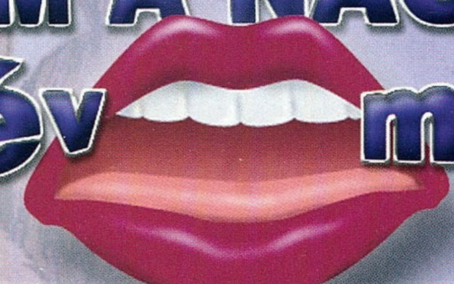


Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132
Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát (576 Ft/db), akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

EZ ÁM A NAGY SZÁM

1 év meg 6 szám



Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, az áremeléstől FÜGGETLENŰL 5760,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed (pontosan és olvashatóan!) Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása, ill. 1 éves előfizetéskor a kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása

Feladóvevény — Belföldi postautalvány / Befizetési szelvény — BELFÖLDI POSTAUTALVÁNY

62931306 105 71

<45> <62931306> <105> <71>

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

ÚJ ÜZLETÜNK NYÍLIK!
2002 MÁRCIUS 20.-ÁN
AZ ÖRS VEZÉR TÉREN AZ
ÁRKÁD ÜZLETKÖZPONTBAN

AKCIÓFIGURÁK · NINTENDO 64 · PC CD ROM · NINTENDO GAMECUBE · COLOR GAME BOY · XBOX · PlayStation · GAME BOY ADVANCE · PlayStation 2



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér
3. emelet
Tel.: 345-80-76

Nagyker
Budapest XIII. Gergely Győző u. 17
Tel.: 329-53-03

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

WWW.576.HU

PS, PS2, DC, Xbox, GBA, GCube

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJ

VI ÉVFOLYAM 1 SZÁM
2002 JANUÁR

629 Ft

576 KONZOL!



JÖJJÖN EL A TE ORSZÁGOD!

I SSN 1417-929

5 998993 910770